

LIVRET DE RÈGLES

THE ANCIENT

WORLD

Les campagnes de l'Antiquité

(ver. 2.0)

UN JEU DE **RICHARD H. BERG**

Traduit par Vincent Lefavrais (v.lefavrais@gmail.com)

TABLE DES MATIÈRES

1. Introduction	2	9. Villes et sièges	21
2. Matériel	2	10. Ressources en hommes	27
3. La séquence de jeu.....	3	11. Contrôle.....	27
4. Le système d'initiative.....	4	12. Diplomatie.....	27
5. Chefs.....	4	13. Augures	29
6. Mouvement	7	14. Gagner la partie.....	29
7. Le système de Supériorité Navale	13	Index des règles de <i>The Ancient World</i>	30
8. Combat terrestre	15		

GMT GAMES, LLC
P.O. Box 1308, Hanford, CA 93232-1308
www.GMTGames.com

© 2005 GMT Games

(1.0) INTRODUCTION

The Ancient World est une série de jeux, dont les différents volumes abordent les principales guerres et campagnes qui façonnèrent le monde antique, de l'époque des hoplites grecs jusqu'à celle de l'Empire Romain... près d'un millénaire d'histoire.

(2.0) MATÉRIEL

La liste du matériel inclus dans un volume particulier figure dans le livret de règles spécifique à ce volume.

(2.1) La carte

La carte est décrite dans le livret de règles spécifique à ce volume.

(2.2) Les pions

Ce qui suit s'applique, en général, à tous les jeux du système *The Ancient World*.

Il existe trois types de pions : les unités de combat, les chefs, et les marqueurs.

(2.21) Unités de combat : Les unités de combat représentent les différents systèmes d'armes répandus à cette époque de l'art de la guerre, réduits à un nombre raisonnable de types génériques :

Infanterie : Le gros de l'infanterie de combat, généralement équipé d'armures et de boucliers, utilisant des armes telles que piques, lances, épées, et toute arme tranchante ou pointue pouvant causer des ravages. Nous n'avons pas établi de distinction entre infanterie "lourde" et "légère" (archers, frondeurs, etc.), puisque nous avons essentiellement affaire à des armées dont l'infanterie lourde était en général à peu près dix fois plus nombreuse que l'infanterie légère.

Cavalerie : Des troupes montées, souvent équipées de pièces d'armure, et utilisant des lances et des épées. Nous avons mis dans le même sac cavalerie lourde et cavalerie légère – des cavaliers plus adaptés à la garde des flancs et à la reconnaissance au devant des troupes, souvent dépourvus d'armure et dotés "d'armes à distance", comme les arcs. À cette échelle de simulation, et à cette époque, les différences entre les deux types n'étaient pas assez significatives pour mériter l'introduction des règles minutieuses nécessaires à leur représentation.

Éléphants de guerre : Des bêtes effrayantes, mais extrêmement suspectes, aussi susceptibles de piétiner vos propres hommes que ceux de l'adversaire. Bien utilisés, les éléphants peuvent avoir des effets dévastateurs ; ils peuvent être tout aussi dévastateurs – mais pour le mauvais camp – lorsqu'ils sont mal employés ou employés à la légère.

Engins de siège : L'art de la guerre de siège n'était pas extrêmement développé à cette époque. Les engins de siège de l'ère républicaine étaient essentiellement des machines pesantes, comme les catapultes à longue portée, les tours, etc.

Les unités de combat sont identifiées par type, contingent, et effectifs. Au sein d'un contingent et type donnés, les unités

sont interchangeables comme de la monnaie. Certains contingents sont des contingents d'élite (8.17).

Légende des illustrations (p. 2) :

<i>Roman Legion Infantry:</i>	Infanterie légionnaire romaine
<i>Roman Legion Cavalry:</i>	Cavalerie légionnaire romaine
<i>Roman Quinquireme:</i>	Quinquérème romaine
<i>Roman Trirème :</i>	Trirème romaine
<i>War Elephants:</i>	Éléphants de guerre
<i>Numidian Cavalry:</i>	Cavalerie numide
<i>Siege Engines:</i>	Engins de siège
<i>Type:</i>	Type
<i>Strength:</i>	Effectifs
<i>Nationality:</i>	Nationalité
<i>Elite Status:</i>	Statut "Élite"

(2.22) Chefs : Ce sont les types qui menaient les armées aux quatre coins de la carte. Les chefs ont des caractéristiques exprimées sous forme de chiffres et de lettres. Voyez (5.11) pour une explication des caractéristiques.

Légende des illustrations (p. 2) :

Non-Roman Leader:	Chef non romain
<i>Name:</i>	Nom
<i>Guile Points:</i>	Points de Ruse
<i>Faction Stripe:</i>	Indicateur de famille
<i>Leader #:</i>	N° d'identité de chef
<i>Mortality Rating:</i>	Valeur de Mortalité
<i>Initiative Rating:</i>	Valeur d'Initiative
<i>Campaign Rating:</i>	Valeur de Campagne
<i>Battle Letter:</i>	Lettre de Bataille

Roman Leader:	Chef romain
<i>Name:</i>	Nom
<i>Guile Points:</i>	Points de Ruse
<i>Leader ID#:</i>	N° d'identité de chef
<i>Mortality Rating:</i>	Valeur de Mortalité
<i>Initiative Rating:</i>	Valeur d'Initiative
<i>Campaign Rating:</i>	Valeur de Campagne
<i>Battle Letter:</i>	Lettre de Bataille

Chaque chef a également un nombre de Marqueurs d'Activation (MA) correspondant à sa Valeur d'Initiative. Voyez (4.1) pour plus de détails sur ce mécanisme très important.

(2.23) Marqueurs : Ces pions arborant des mots et des nombres sont employés pour noter divers mécanismes de jeu. Les marqueurs [*Under Siege*], [*Sacked*], [*Scattered*], [*Devastated*], [*Useless*], etc., en sont des exemples.

(2.3) Tables et tableaux

Consultez le livret de règles spécifique à ce volume.

(2.4) Terminologie

Ami : Les unités de combat et les villes/ports sont considérés amis envers un joueur s'ils sont contrôlés par ce joueur ou alliés à ce joueur.

Assiégée : L'état dans lequel une ville doit se trouver afin de pouvoir entreprendre des Opérations de Siège (9.21).

CC : Abréviation de Commandant en Chef (5.12, 5.13 et 5.42).

CDA : Abréviation de Capacité Défensive contre les Assauts. C'est la valeur défensive utilisée par les défenseurs de la ville contre un Assaut.

CDI : La Capacité Défensive Intrinsèque d'une ville ; ses murailles, sa milice urbaine, etc.

Contingent : Terme employé pour désigner des groupes distincts de troupes opérant au sein d'une Force. Ceci se produit généralement lorsqu'une armée est composée d'hommes originaires de différentes régions, comme les armées commandées par Hannibal et Pyrrhus. L'armée de Pyrrhus pourrait par exemple être composée de contingents d'Épire, de Tarentum, et d'Italie. Chacun d'eux est distinct, ce qui est important pour déterminer la répartition des pertes.

Continuation : Le mécanisme par lequel un chef (et son armée) peut continuer à jouer pendant son tour, après avoir fait Halte pour entreprendre une action.

Dévastation : Réduction du statut d'une Province (6.7).

Fini : Le chef qui a l'Initiative et dont la Phase d'Opérations était en cours ne peut plus entreprendre d'autre Opération lors de cette Phase d'Opérations. Sa Phase d'Opérations est terminée. Pour la plupart des Opérations, la Fin se détermine par un jet de dé. D'autres Opérations se terminent par une Fin automatique.

Force : Toute pile d'unités de combat et/ou de chefs amis dans un hexagone. Si l'hexagone contient une ville, les unités amies à l'intérieur et à l'extérieur de la ville sont considérées comme des piles de pions séparées et donc des Forces distinctes.

Halte : Chaque fois qu'une armée ou un chef interrompt son mouvement ou termine une Opération. Dans de nombreux cas, une Halte signale que le chef est Fini.

JD : Abréviation de jet de dé.

MA : Marqueur d'Activation... utilisé pour déterminer quel chef agit, et à quel moment.

MJD : Abréviation de modificateur au jet de dé.

Opération : Ce qu'une Force peut faire quand le chef qui la commande est activé (5.3).

PE : Abréviation de Point d'Effectifs.

Points d'Effectifs : Ils représentent la force (les effectifs) d'une unité donnée (2.5).

Province : Le territoire se trouvant à l'intérieur des frontières provinciales. Les îles portant un nom et possédant une Valeur d'Attrition sont également des provinces ; Corsica et Melita en sont des exemples. Le nom de chaque province est suivi d'une Valeur d'Attrition entre crochets (6.4).

TRB : Abréviation de Table des Résultats de Bataille (8.3).

VCS : Abréviation de Valeur de Capacité de Siège. Il indique l'efficacité globale de la nation dans la guerre de siège.

(2.5) Échelle du jeu

Les tours de jeu représentent une année.

Chaque hexagone représente environ 20 kilomètres d'un côté au côté opposé. Un hexagone de terrain traversable représente environ un jour de marche normale pour une armée – variable en fonction de la personne qui se trouvait à sa tête et sa hâte d'arriver à destination.

Chaque PE d'infanterie représente 500 hommes ; chaque PE de cavalerie, 300 cavaliers ; et chaque PE d'éléphants, 10 éléphants.

(2.6) Le dé

Un dé à 10 faces est nécessaire pour jouer à *The Ancient World*. Le '0' se lit 'zéro', les résultats possibles varient donc de 0 à 9.

(2.7) Notes supplémentaires

Cette série devant à terme couvrir une longue période, les règles feront de temps à autre référence à des mécanismes simulants des événements et des particularités (ou utiliseront ceux-ci dans des exemples) qui feront leur apparition dans des jeux à venir.

(3.0) LA SÉQUENCE DE JEU

NOTE DU CONCEPTEUR : La Séquence de Jeu présentée ci-dessous décrit les principales phases et le déroulement général du jeu que partagent tous les volumes de la série. Une Séquence de Jeu distincte et détaillée figure dans le livret de règles spécifique à chaque volume.

La séquence de jeu de *The Ancient World* est aléatoire, mais certains mécanismes sont effectués dans un ordre strict. Les joueurs ne jouent pas dans un ordre fixe et prédéterminé ; ils sont plutôt confrontés au défi de savoir tirer le maximum d'une opportunité quand (et si) elle se présente. Pour résumer, un joueur tire un Marqueur d'Activation (MA) dans une tasse ; ce marqueur arbore (généralement) le nom d'un chef. Le joueur contrôlant ce chef peut alors déplacer les unités de ce chef, attaquer les armées ou les villes ennemies... bref, faire tout ce qu'autorisent les règles d'Opérations (5.3). Il n'y a pas de limites à ce qu'un chef peut effectuer avec ses unités, autres que sa Valeur de Campagne (5.25), l'érosion due à l'Attrition, et certaines autres restrictions.

A. Phase d'Amélioration

Voir le livret de règles spécifique au présent volume.

B. Phase de Décisions Stratégiques

Voir le livret de règles spécifique au présent volume.

C. Phase d'Initiative

1. Segment du Pool de MA : Chaque joueur place dans une tasse ou autre récipient opaque tous les MA dont disposent les chefs qu'il a en jeu. Dans la même tasse, placez en plus le marqueur [*Augury*] et les 3 marqueurs [*Siege Attrition*].

2. Segment de Détermination de l'Initiative : L'un des joueurs tire un marqueur dans la tasse, sans regarder et au hasard. S'il s'agit d'un MA ou d'un marqueur [*Siege Attrition*], allez à la Phase d'Opérations (D). S'il s'agit du marqueur [*Augury*], allez à la Phase d'Augures (E). S'il n'y a pas de MA dans la tasse, passez à la Phase de Dévastation (F).

D. Phase d'Opérations

Le joueur qui contrôle le chef tiré peut faire avec ce chef tout ce que les règles (5.3) autorisent. La phase prend fin quand le chef est Fini. Le jeu repasse alors en C/2. Si le MA indique [*Siege Attrition*], les joueurs résolvent l'Attrition de Siège et le jeu retourne ensuite en C/2.

E. Phase d'Augures

Si le joueur a tiré le marqueur [Augury], il lance les dés sur les Tables d'Augures et les joueurs suivent les instructions indiquées. S'il reste des MA, retournez en C/2.

F. Phase de Dévastation

1. Segment de Rétablissement Post-Dévastation : Les joueurs déterminent à l'aide des dés si les provinces Dévastées peuvent se rétablir (6.7).

2. Segment de Construction/Redistribution de Supériorité Navale : Les joueurs peuvent réassigner les Niveaux SN (selon 7.15). Lancez un dé pour voir qui le fait le premier.

NOTE DE JEU : Ce Segment n'a lieu que si les règles de Supériorité Navale sont en vigueur. Voir le livret de règles spécifique à ce volume pour plus de détails.

3. Segment de Tentatives de Dévastation : Les joueurs, s'ils le souhaitent, peuvent tenter de Dévaster des provinces (6.7).

G. Phase de Fin de Tour

1. Segment d'Attrition d'Inertie : À l'aide des dés, les joueurs résolvent les effets de l'Attrition sur les unités qui sont restées sur place tout le tour (6.46).

2. Segment de Ralliement : Les Forces peuvent améliorer leur Statut Post-Bataille (8.56).

3. Détermination de la Victoire : Vérifiez si l'un ou l'autre des joueurs remplit les conditions de victoire automatique du scénario. Si ça n'est pas le cas, le tour est terminé ; entamez-en un nouveau en commençant par la Phase d'Amélioration (A).

(4.0) LE SYSTÈME D'INITIATIVE

Les mécanismes d'initiative sont le moteur de la séquence de jeu aléatoire. Ils déterminent la façon dont les joueurs sont autorisés à déplacer leurs unités. Le concept de base est qu'un joueur peut utiliser (déplacer) un seul chef – et son armée – à un moment donné (avec quelques exceptions).

(4.1) Marqueurs d'Activation (MA)

(4.11) Chaque scénario assigne une série de Marqueurs d'Activation (MA) à chaque chef. Le nombre de marqueurs pour chaque chef, qui varie de 1 à 4, est égal à la Valeur d'Initiative de ce chef.

NOTE DE JEU : Ainsi, avec une Valeur d'Initiative de '4', Hannibal a quatre MA. La plupart des autres chefs ont des Valeur d'Initiative de '1' ou '2'.

(4.12) Il n'y a pas de MA pour les Forces alliées sans chef. Ces Forces sont déplacées uniquement quand cet allié devient "actif" (12.0), et seulement quand un chef du camp qui les contrôle les ramasse, ou quand le Commandant en Chef de ce camp utilise un de ses MA pour déplacer cette Force alliée (selon 6.13).

(4.13) Le chef dont le MA a été tiré a l'Initiative ; c'est alors sa Phase d'Opérations, durant laquelle il peut effectuer des Opérations (5.3).

(4.14) Quand un chef vient d'effectuer la dernière activation à laquelle il a droit pour ce tour, retournez-le sur sa face [Activations Complete] pour en garder une trace visuelle.

(4.15) Il existe également un marqueur [Augury] et des marqueurs [Siege Attrition], voyez (9.0) et (13.0) pour savoir que faire quand ceux-ci sont tirés. Certains des scénarios les plus courts n'utilisent pas le marqueur [Augury].

(4.2) Le Pool de MA

Au début de chaque Phase d'Initiative, les joueurs placent dans une tasse opaque tous les MA de chaque chef en jeu (4.11 et 4.12), les marqueurs [Siege Attrition], et le marqueur [Augury] (sauf si le scénario précise le contraire). Cette tasse, et son contenu, représente le Pool de MA. Les MA utilisés sont seulement ceux des chefs en jeu à ce moment... "en jeu" signifie sur la carte ou prêt à entrer en renforts, d'après les instructions du scénario. Si le MA d'un chef est tiré, ce chef peut faire campagne jusqu'à ce qu'il soit Fini (5.3). Si un chef a plus d'un MA, ce chef aura l'opportunité de faire campagne plus d'une fois dans un même tour.

NOTE DE JEU : Il est important de faire un usage judicieux des chefs avec de bonnes Valeurs d'Initiative, puisque ces chefs sont souvent appelés à faire autre chose que simplement se déplacer et combattre... et le moment où ils effectuent ces "autres choses" peut souvent s'avérer crucial.

(4.21) Lorsqu'un nouveau chef entre en jeu après que le premier MA a été tiré lors de ce tour, ses MA sont placés dans le Pool. Cependant, si le chef arrive alors qu'au moins deux des MA de ce joueur ont déjà été tirés ce tour-ci, un seul des MA de ce chef est placé dans le Pool. Dans ce cas, quelle que soit sa Valeur d'Initiative, le chef nouvellement arrivé sera limité à une seule Phase d'Opérations.

(5.0) CHEFS

Les chefs représentent les divers rois, tyrans, consuls, et généraux qui mènent les campagnes militaires. Pour résumer, les unités de combat ne peuvent rien faire sans chef – excepté se défendre contre une attaque –, et chaque chef est défini par un certain nombre de caractéristiques reflétant ses capacités (ou son manque de capacités). Ces caractéristiques édifient une sorte d'esquisse de la personnalité de chaque chef. Les joueurs découvriront que, même s'il existe quelques génies et un ou deux guignols, la plupart des chefs ont des capacités acceptables dans au moins un ou deux domaines.

(5.1) Caractéristiques des chefs

(5.11) Les chefs sont définis par les caractéristiques suivantes, dont certaines ne sont applicables qu'à certains types de chefs :

Valeur d'Initiative : Représente le nombre de Phases d'Opérations que ce chef peut entreprendre lors d'un tour (année). La valeur maximale est de '4' (et rare) ; la plupart des chefs ont une valeur de '1'. Cette caractéristique indique également le nombre de marqueurs MA disponibles pour ce chef, à chaque tour.

Lettre de Bataille : Les aptitudes tactiques d'un chef lorsqu'il est à la tête d'une armée, y compris lors d'un siège, varient de "A" (un génie du niveau de Hannibal) à "E" (carrément incompetent et/ou "hors de son élément"). Cette valeur est toujours utilisée en comparaison avec le chef adverse lors d'une bataille.

Valeur de Bataille de Subalterne : La Lettre de Bataille de certains chefs est suivie d'un petit nombre (par exemple, "C1"). Ce nombre est utilisé pour modifier les JD de Bataille quand ce chef n'est pas le chef actif (8.31). Si le chef n'a pas de Valeur de Bataille de Subalterne, le MJD est de '0'.

Valeur de Campagne : Un JD est comparé à cette caractéristique (qui est d'autant meilleure qu'elle est élevée) pour appliquer les effets de toutes sortes de décisions d'ordre militaire, comme le Refus du Combat, l'Interception, la Continuation, la Coordination, etc. Cette caractéristique reflète l'aptitude d'un chef à "aller de l'avant".

Valeur de Ruse : Un nombre fini de points utilisés pour faire une foule de choses inhabituelles, comme amener une ville à se rendre par la ruse, inciter une "traîtrise", impressionner les autochtones, lever des troupes au pays, etc. (5.5).

Valeur de Diplomatie : Utilisée pour sceller des alliances, influencer les esprits et les cœurs, etc. (12.34).

Valeur de Mortalité : La probabilité que le chef survive aux rigueurs de la guerre (et de la vie en général) durant cette période historique. Plus le nombre est élevé, plus le chef a de chances de rester parmi les vivants.

NOTE DU CONCEPTEUR : N'accordez pas trop de sens historique à ces valeurs, les tableaux d'espérance de vie de la Compagnie d'Assurance SPQR n'étant pas arrivés à temps. Elles sont néanmoins basées sur la durée de vie de l'homme et sa propension à mourir au combat.

(5.12) Commandants en chef : Chaque scénario désigne (généralement) un chef comme étant le Command en Chef (CC). Il est le chef au rang le plus élevé de son camp. Les Commandants en Chef fonctionnent de la même façon que les autres chefs, à l'exception des attributs spéciaux suivants :

- Le CC est le seul chef qui puisse effectuer des Opérations de Recrutement, de Diplomatie, et de Mouvement Allié.
- Le CC est le seul chef qui puisse utiliser ses Points de Ruse pour effectuer certaines activités spécifiques (5.5).
- La présence du CC limite la taille de la Force que d'autres chefs dans le même hexagone peuvent utiliser pour des Opérations (5.41).
- Si le CC est impliqué dans un combat, ses caractéristiques sont utilisées qu'il soit actif ou pas (5.43).

(5.13) Tous les autres chefs d'un même joueur sont subalternes au CC (c'est-à-dire d'un rang inférieur). À moins que le contraire ne soit spécifié dans les règles spécifiques à ce volume ou à un scénario, tous les chefs subalternes ont le même rang.

(5.2) Activation des chefs

(5.21) Lors de la Phase d'Opérations, un chef ne peut effectuer des Opérations que s'il est activé. Un chef est activé quand son MA est tiré du Pool lors du Segment de

Détermination de l'Initiative. Un seul chef peut être actif à un moment donné.

(5.22) Un chef activé peut entreprendre n'importe laquelle des Opérations figurant dans la liste en 5.3 dont l'opportunité se présente à lui. Il peut continuer à être actif et mener des Opérations jusqu'à ce qu'il soit Fini (5.25).

(5.23) Le seul moment où un chef inactif peut être "utilisé" est lors d'une bataille, quand la Valeur de Bataille de Subalterne des chefs subalternes peut être utilisée pour influencer sur les combats (8.31).

(5.24) Un chef fait Halte chaque fois qu'il complète une Opération. Chaque fois qu'un chef fait Halte, il peut être Fini (5.25). Si un chef est blessé ou tué alors qu'il dirige une Opération, il est automatiquement Fini.

(5.25) JD de Continuation : Certaines Haltes entraînent une Fin automatique (obligatoire) ; d'autres reposent sur un JD. Dans ce cas, le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur de Campagne de son chef actif :

- ≤ si le JD est inférieur ou égal à cette valeur, le chef peut continuer à être actif ;
- > si le JD est supérieur, le chef est Fini pour cette Phase d'Opérations.

EXEMPLE DE CONTINUATION {voir illustration p. 5} : Le consul A. Claudius déplace une Force romaine de l'hexagone "A" vers l'hexagone "B" où il entre dans Taravisiium. Entrer dans une ville constitue une Halte, Claudius doit donc vérifier s'il peut effectuer des Opérations supplémentaires (un Mouvement de Force requiert un JD de Continuation, voir 5.3), y compris s'il souhaite simplement poursuivre son mouvement. Le joueur romain obtient un '8', supérieur à la Valeur de Campagne de Claudius (6) ; Claudius est donc Fini, ce qui met fin à la Phase d'Opérations.

(5.26) Un chef dont un MA a été tiré peut passer son tour, c'est-à-dire ne rien faire lors de cette Phase d'Opérations. Toutefois, son MA n'est pas remplacé dans le Pool et il a perdu cette opportunité de faire campagne.

NOTE DE JEU : Cela concerne souvent les chefs subalternes empilés dans un même hexagone avec leur CC.

(5.3) Opérations

Un chef peut effectuer une (ou plus, sous réserve de réussite à ses JD de Continuation) des Opérations suivantes lors d'une même Phase d'Opérations. Les descriptions de chaque Opération sont fournies dans cette section uniquement à titre d'introduction. Cette liste peut cependant être utilisée pour déterminer si la Halte à la fin de l'Opération entraîne une Continuation automatique, une Fin automatique, ou un JD de Continuation (5.25).

A. Mouvement de Chef : Le chef peut se déplacer, sans unités de combat, sur une distance quelconque et entrer dans n'importe quel type de terrain ou traverser n'importe quel côté d'hexagone. S'il n'est pas empilé avec des unités de combat amies lorsqu'il fait Halte à la fin de son mouvement, sa Phase d'Opérations est Finie. Sinon :

CONTINUATION : Continuation automatique si c'est la première Opération de cette Phase d'Opérations, sinon, JD de Continuation (5.25).

B. Mouvement de Force : Un chef peut déplacer une Force d'unités de combat sur une distance quelconque. Les Forces subissent les effets de l'Attrition chaque fois qu'elles font Halte dans leur mouvement. Une attaque de Débordement (6.6) pendant un mouvement n'entraîne pas une Halte.

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25), à moins que la Force n'ait été Interceptée avec succès (6.5). Si la Force active n'est pas victorieuse, il s'agit d'une Fin automatique.

C. Mouvement Allié : Comme B. Cette Opération ne peut être utilisée que par le CC et c'est le seul type d'Opération autorisé pour cette activation (6.13).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25) pour toutes les Haltes de la Force alliée ; Fin automatique pour le CC effectuant l'Opération lorsque le mouvement de la Force alliée est terminé.

D. Attaque : Un chef avec une Force d'unités de combat situé dans un hexagone occupé par l'ennemi attaque cette Force ennemie. Dans cette optique, un Débordement (6.6) n'est pas considéré comme une Attaque ; il fait partie d'une Opération de Mouvement.

CONTINUATION : Victoire = JD de Continuation (5.25) ; Défaite ou Égalité = Fin automatique.

E. Siège : Un chef peut mener une Opération de Siège – Assaut, Sortie, ou JD de Traîtrise – avec des unités de combat amies dans l'hexagone de la ville assiégée. Mettre le siège devant une ville est également une Opération de Siège (9.21).

CONTINUATION : Fin automatique, excepté pour Sape et Réparations (9.4) qui entraînent un JD de Continuation.

F. Reddition Involontaire : Un chef peut tenter d'inciter une ville à se rendre (9.72).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25). Appliquez un MJD de +2 si la ville se rend et de -2 si elle ne le fait pas.

G. Recrutement : Seul un CC peut effectuer cette Opération. Consultez 8.63, ainsi que les diverses règles de levée de troupes (10.0), pour savoir qui peut lever quoi. Une seule Opération de Recrutement est autorisée par Phase d'Opérations.

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25).

H. Diplomatie : Seul le CC peut effectuer cette Opération. Des Points de Ruse peuvent être utilisés pour dépêcher des ambassadeurs qui, à leur tour, servent à influencer sur les Niveaux d'Alliance (12.3).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25).

I. Regroupement : Cette Opération permet au joueur de regrouper les unités qui ont été Dispersées lorsqu'elles ont débarqué durant un Transport Maritime (7.28).

CONTINUATION : JD de Continuation (5.25).

(5.4) Chefs multiples

(5.41) Si le Commandant en Chef (CC) est empilé avec une Force, lui seul peut utiliser la totalité de cette Force pour une

Opération. Si un autre chef est présent et qu'il est activé, cet autre chef peut prendre une partie des unités de combat – mais jamais plus de la moitié des PE – se trouvant dans cet hexagone et en sortir pour mener des Opérations ailleurs. Il ne peut pas prendre le CC avec lui.

NOTE DE JEU : En d'autres termes, si le CC se trouve avec une Force vous ne pouvez pas utiliser un subalterne pour mener des Opérations avec la Force entière (pas de "saute-mouton") – sauf si vous divisez la Force.

(5.42) Si plus d'un chef est empilé avec une Force, seul le chef activé utilise ses caractéristiques et contrôle la Force, dans les limites de 5.41. Les autres chefs (à l'exception de l'éventuel CC) peuvent se déplacer avec cette armée sans pénalité, et les chefs inactifs peuvent toujours utiliser leur Valeur de Bataille de Subalterne pour influencer sur les combats (5.44).

(5.43) Si plus d'un chef est impliqué dans une Attaque, c'est la Lettre de Bataille du chef menant l'Opération qui est utilisée, à moins que le CC (ou un chef de plus haut rang) ne se trouve avec cette Force. La Lettre de Bataille du CC est toujours utilisée quand il est présent, quel que soit le chef menant l'Opération. De même, si le défenseur a plus d'un chef dans un hexagone et que le CC est présent, ses caractéristiques sont utilisées lors de la Bataille et des éventuelles tentatives de Refus du Combat. S'il n'est pas présent, le défenseur utilise les caractéristiques du chef du rang le plus élevé. Si tous les chefs sont de même rang, le défenseur utilise le chef de son choix.

NOTE DE JEU : Les détails des différents systèmes de commandement sont inclus dans les règles spécifiques à chaque volume.

(5.44) Au sein d'une Force, les chefs possédant une Valeur de Bataille de Subalterne (autre que le chef qui commande pour cette bataille) peuvent l'utiliser pour modifier le JD de Bataille. Cependant, le MJD qui en découle ne peut pas dépasser 2 par joueur, peu importe les chefs qui le procurent. Les chefs subalternes ne peuvent pas utiliser leurs Points de Ruse (5.5) pour modifier les JD de Résultats Imprévisibles (8.4).

(5.45) Si un joueur souhaite tenter une Interception (6.5) avec une Force et que cette pile de pions contient plus d'un chef, le joueur peut utiliser la Valeur de Campagne de n'importe quel chef présent, tout en respectant les restrictions indiquées. La composition de cette Force peut être restreinte par 5.41 et d'éventuelles limitations de commandement propres aux règles spécifiques à chaque volume.

(5.5) Ruse

(5.51) Chaque chef dispose d'un certain nombre de Points de Ruse, qu'il peut utiliser pendant le tour de jeu pour effectuer différentes choses. Si un chef a une caractéristique Ruse égale à '0' (ou pas de caractéristique), il n'a pas la possibilité d'utiliser cette règle.

(5.52) La caractéristique Ruse est un nombre fini de points, utilisables à chaque tour. Il n'y a pas de limite au nombre de Points de Ruse disponibles qui peuvent être utilisés à un moment donné, mais la caractéristique indique le nombre total de points qui peuvent être utilisés lors d'un tour. Utilisez

les marqueurs de Points de Ruse pour garder une trace du nombre de Points de Ruse qui ont été utilisés.

(5.53) Les Points de Ruse peuvent être utilisés pour effectuer ou influencer certaines activités (voir la Table de Référence des Points de Ruse), dont les règles sont expliquées ailleurs.

(5.54) Dans les cas où les deux joueurs utilisent des Points de Ruse (lors des sièges par exemple), les points sont secrètement assignés, et révélés simultanément.

(6.0) MOUVEMENT

NOTE DU CONCEPTEUR : Les règles de mouvement sont un plus longues et plus complexes que celles de nombreux autres jeux, principalement à cause du mécanisme de mouvement illimité et du fait de l'absence de Points de Mouvement à proprement parler ; le système de mouvement est basé sur l'Attrition, pas sur l'autonomie de mouvement.

(6.1) Chefs et mouvement

(6.11) Les unités de combat ne peuvent se déplacer que si elles sont empilées avec un chef ou activées dans le cadre d'une Opération de Mouvement Allié (6.13). Pour qu'un chef puisse déplacer des unités de combat ou d'autres chefs, il doit commencer l'Opération de Mouvement de Force empilé avec ces unités, le chef et les unités devant tous se trouver soit à l'extérieur d'une ville, soit à l'intérieur d'une ville. Seules les unités que le chef a le droit de commander peuvent prendre part à l'Opération (voir les règles de commandement spécifiques à chaque volume pour les éventuelles limitations, ainsi que 5.41). Ces unités composent la Force du chef pour l'Opération en cours.

(6.12) Un chef peut se déplacer seul, mais s'il fait Halte dans un hexagone ne contenant pas d'unité de combat amie, il est automatiquement Fini pour cette Phase d'Opérations. Si un Mouvement de Chef est la première Opération entreprise par un chef lors de sa Phase d'Opérations, il peut automatiquement Continuer après avoir fait Halte dans un hexagone contenant une unité de combat amie. S'il s'agit d'une Opération ultérieure, le joueur doit effectuer un JD de Continuation (5.25).

NOTE DE JEU : Ceci permet aux joueurs de "réaffecter" les chefs au début de leur activation, pourvu qu'ils puissent effectivement atteindre leur destination en se déplaçant (il n'est pas possible d'utiliser cette règle pour faire sortir un chef d'une ville assiégée).

(6.13) Opération de Mouvement Allié : Les CC – et eux seuls – peuvent déplacer une Force d'unités de combat alliées sans chef dans le cadre d'une Opération de Mouvement Allié. Ces unités ne peuvent que se déplacer ; elles ne peuvent rien faire d'autre. Elles peuvent faire Halte, et le joueur doit effectuer un JD de Continuation avec la Valeur de Campagne du CC s'il souhaite les faire Continuer. Le CC n'a pas besoin d'être empilé avec la Force alliée ou de se trouver à une distance spécifique d'elle. Un MA ne peut servir à effectuer des Opérations de Mouvement Allié qu'avec une seule Force, mais celle-ci peut faire Halte et essayer de Continuer autant de fois que le souhaite le joueur. Un MA utilisé pour mener des Opérations de Mouvement Allié avec une Force ne peut servir à effectuer aucune autre action.

(6.2) Mouvement illimité

(6.21) Il n'y a pas de Capacité de Mouvement dans *The Ancient World*. Un chef peut se déplacer aussi loin que le souhaite le joueur. Cependant, lorsqu'un chef fait Halte (5.24 et 6.22) – pour quelque raison que ce soit – le joueur doit immédiatement déterminer les effets de l'Attrition (6.4). Si le chef souhaitait effectuer d'autres Opérations ou poursuivre son mouvement, il doit vérifier s'il peut Continuer (5.25).

(6.22) Haltes : Un chef doit faire Halte lorsqu'il fait, ou essaie de faire, quoi que ce soit d'autre que de se déplacer ; un Débordement est traité comme faisant partie du mouvement (6.6). De plus, chaque fois qu'un chef entre dans une ville (6.37) lors d'une Opération de Mouvement, il s'agit d'une Halte. Le chef peut continuer à se déplacer, selon 6.23. Un chef peut aussi faire Halte volontairement à n'importe quel moment ; dans ce cas, 6.23 s'applique.

(6.23) Chaque fois qu'un chef fait Halte le joueur doit :

- déterminer les effets de l'Attrition (6.4) s'il était en train de déplacer une Force ; puis
- consulter la Table des Opérations pour voir si cette Halte entraîne une Fin automatique ou un JD de Continuation (5.25). Si un JD est nécessaire et que le joueur désire continuer à effectuer des Opérations avec ce chef, il effectue un JD pour voir si le chef est Fini.

(6.24) Composition des Forces : La composition d'une Force est déterminée au début de chaque Opération de Mouvement de Force. Une Force peut comprendre toute unité respectant les conditions de 5.41 et les éventuelles restrictions de commandement propres aux règles spécifiques à chaque volume. Le chef peut modifier la composition de la Force en ramassant des unités appropriées dans un hexagone et/ou en laissant des unités dans un hexagone (mais voyez 6.25). Notez que si un chef est à l'extérieur d'une ville, seules les unités à l'extérieur de la ville peuvent être utilisées pour déterminer la composition de la Force. De même, si le chef est à l'intérieur d'une ville, seules les unités à l'intérieur de la ville sont prises en compte.

(6.25) Un chef actif ne peut jamais laisser dans un hexagone des unités qu'il a déplacées dans cet hexagone, sauf s'il laisse également un chef apte à commander ces unités, ou si un tel chef est déjà dans l'hexagone. Cette restriction ne s'applique pas à des unités laissées à l'intérieur d'une ville. Lorsqu'il détermine sa Force pour des Opérations ultérieures, le chef actif n'est pas obligé d'ajouter à sa Force d'éventuelles unités sans chef qui se trouvaient auparavant dans l'hexagone, bien qu'il puisse assurément le faire s'il le souhaite.

(6.3) Terrain

Principe général : Les points de mouvement n'existent pas dans *The Ancient World*. Au lieu de dépenser des points de mouvement, les forces qui se déplacent accumulent des Points d'Attrition (6.4).

(6.31) Il existe quatre différents types d'hexagones terrestres :

PLAT : Aucun effet, à part le fait qu'entrer dans un hexagone de terrain Plat sans utiliser de route occasionne une Attrition plus importante (6.41).

ACCIDENTÉ : Comme Plat. De plus, le terrain Accidenté diminue l'efficacité de la cavalerie au combat.

MONTAGNES et MARAIS : Ces deux types de terrain ont des coûts d'attrition élevés, et ils neutralisent l'utilisation de la cavalerie ou des éléphants.

(6.32) Côtés d'hexagone infranchissables : La carte comporte un certain nombre de côtés d'hexagone infranchissables. Ceux-ci représentent un terrain si imposant (en général des montagnes, mais pas toujours) que leur traversée dans le cadre d'une campagne militaire était impossible à cette époque. Aucune unité de combat ne peut traverser ces côtés d'hexagone (mais des chefs se déplaçant seuls le peuvent, 5.3/A). La même interdiction s'applique aux unités terrestres et aux côtés d'hexagone entièrement de mer ou de lac ; mais ces unités peuvent se déplacer par voie de mer en utilisant les règles de Transport Maritime (7.2).

(6.33) Existence des routes : Le réseau routier figurant sur la carte n'accélère pas exactement le mouvement ; il facilite le déplacement d'importantes masses d'hommes et le rend moins "corrosif". La construction du remarquable réseau routier romain s'étala sur une longue période. De ce fait, certaines routes existent dans un scénario et n'existent pas dans un autre. Les routes sont représentées par différentes couleurs, indiquant leur statut dans chaque scénario :

Niveau "A" : Disponibles dans les scénarios qui commencent après 310 av. JC.

Niveau "B" : Disponibles dans les scénarios des 1^{re} et 2^e Guerres Puniques seulement.

Niveau "C" : Ces routes seront utilisées dans les jeux traitant de périodes ultérieures.

NOTE HISTORIQUE : Le grand chantier de la construction de routes – des routes faites de mortier et de ciment de chaux – débuta vers 312 av. JC par la construction de la Via Appia, partant de Roma vers la Campania. Des "routes" existaient avant cela, mais il s'agissait très probablement de pistes de terre (parfois augmentées de gravier), la plus célèbre d'entre elles étant la Via Latina originelle, qui suivait à peu de choses près la route reliant Roma à Casinum à travers le Latium.

NOTE HISTORIQUE & NOTE DE JEU : Non, ça n'est pas une erreur : il n'y a pas de route en IT-4015 (les Marais Pontins) avant l'Empire. Les ingénieurs de l'époque républicaine ne connaissant pas les techniques nécessaires à la pose de pieux de fondation dans un marais, les deux sections de la Via Appia étaient séparées par 30 kilomètres de canaux, de marécage et de boue saturée d'eau – traversables par bac, pour ceux qui en avaient les moyens. Quant aux armées, elles devaient les traverser en pataugeant.

NOTE DU CONCEPTEUR & NOTE HISTORIQUE : Les routes portées sur la carte représentent seulement les routes majeures construites par Rome, celles qui portaient des noms comme Via Appia, Via Clodia, etc. Il existait bien entendu d'autres routes (mineures) – des sentiers, en fait, empruntés par les armées –, comme par exemple celle qui longeait la rive orientale du lac Trasimène (hexagone IT-2912) où Hannibal montra aux Romains à quel point la "traîtrise punique" pouvait être efficace. Mais celles-ci étaient bien trop nombreuses pour être représentées sur la carte, et leur effet, bien que limité, a parfois été pris en compte lors du calcul des Valeurs d'Attrition d'une province. Les sources ne

s'accordent pas toujours sur les dates exactes d'achèvement de certaines de ces routes. En cas de désaccord, nous nous sommes basés sur le contexte de leur utilisation.

(6.34) Effets des routes : Les routes ont les effets suivants, mais uniquement si les unités se déplacent directement entre deux hexagones reliés par une route.

- Quand un mouvement à l'intérieur d'une province a lieu entièrement par route, le coût d'Attrition de la province n'est que de 1 PA.
- Une route annule le coût d'Attrition de la traversée d'une rivière. Ceci ne s'applique que si la route existe dans le scénario et traverse effectivement le côté d'hexagone de rivière.
- Une route annule le MJD d'Interception lié au mouvement dans les hexagones de Marais et de Montagnes (6.54).

EXEMPLE : Sur la carte d'Italie, un mouvement de IT-3514 à IT-3615 utilise la route ; un mouvement de IT-3514 à IT-3515 ne l'utilise pas.

(6.35) Contrôle des rivières : Bien qu'il n'existe pas de Zones de Contrôle comme dans d'autres jeux, les armées d'une certaine taille ou composition peuvent "contrôler" la berge d'une rivière sur laquelle elles se trouvent. Les Forces suivantes sont capables de contrôler une rivière :

- Toute Force contenant au moins 4 PE de cavalerie, ou
- Toute Force d'au moins 20 PE de n'importe quel type.

Un chef capable de mener des Opérations avec cette Force doit également être présent.

Une telle Force contrôle l'hexagone qu'elle occupe, et tous les hexagones adjacents qui se trouvent sur la même berge de toute rivière faisant partie de l'hexagone occupé par la Force. Le contrôle ne s'étend pas au travers d'un côté d'hexagone de rivière ou d'un côté d'hexagone infranchissable.

Si une Force ennemie traverse la rivière en question et entre dans un hexagone contrôlé, mais non occupé, par la Force amie, le propriétaire de la Force amie peut immédiatement déplacer le chef et la Force dans cet hexagone et aussitôt effectuer une Interception (Même Hexagone) (6.54) s'il le désire. La Force amie ne subit pas d'Attrition. Si une Force ennemie entre dans l'hexagone même occupé par la Force amie, le chef de la Force amie peut immédiatement tenter une Interception (Même Hexagone) (il n'a pas à attendre que la Force ennemie traverse l'hexagone).

EXEMPLE #1 {voir illustration p. 9} : Une armée romaine se trouve en IT-1317. Une armée carthaginoise approche par l'ouest. L'armée romaine contrôle les berges en IT-1218, mais PAS en IT-1417 ou IT-1418, ces hexagones étant séparés de IT-1317 par une rivière. Si l'armée carthaginoise pénètre en IT-1218, l'armée romaine peut aussitôt entrer en IT-1218 et intercepte automatiquement les Carthaginois.

EXEMPLE #2 {voir illustration p. 9} : Une armée romaine se trouve en IT-3414. Une armée carthaginoise approche par le nord. Le seul hexagone – autre que celui qu'elle occupe – dont cette Force romaine contrôle les berges est IT-3514. Elle ne contrôle ni IT-3313 (séparé par une rivière) ni IT-3314 (la rivière traversée ne faisait pas partie de la rivière contrôlée).

(6.36) Villes inexistantes : La carte est couverte de tout un tas de villes (dont la plupart sont des bourgades plutôt que des villes). Ces villes peuvent être de trois tailles différentes – Petite, Moyenne, ou Grande – qui définissent leur Capacité Défensive Intrinsèque, ou CDI (9.1). Certaines villes existent dans un scénario mais n'existent pas dans d'autres, ou sont d'une CDI différente. Les règles spécifiques à chaque volume et/ou les scénarios comprennent des Tables d'Informations Provinciales (TIP) qui vous aideront à suivre ces variations. Une TIP indique également quand une ville n'existe pas dans un scénario et qu'elle doit être ignorée. Chaque jeu inclut plusieurs marqueurs arborant un type de terrain qui peuvent être utilisés pour recouvrir les villes inexistantes.

(6.37) Intérieur ou extérieur des villes : Les hexagones contenant une ville sont quelque peu particuliers, en ceci qu'une Force peut se trouver dans l'hexagone sans être à l'intérieur de la ville. Se déplacer de l'extérieur d'une ville vers l'intérieur fait partie d'une Opération de Mouvement, et entrer dans une ville entraîne une Halte (6.22). Une Force peut librement entrer dans une ville sous contrôle de son joueur, mais jamais dans une ville contrôlée par un joueur adverse. Un joueur ne peut pas entrer dans une ville non contrôlée, à moins qu'il ne contrôle (diplomatiquement ou militairement) la province dans laquelle se trouve la ville (11.0). Il n'est pas possible d'entrer dans une ville assiégée (9.21), et une Force assiégée ne peut quitter la ville qu'elle occupe (les ports sont une exception ; voir les règles navales). Une Force peut toujours entrer dans un hexagone contenant une ville, quel que soit le camp qui contrôle la ville.

Note concernant les règles : Les règles utilisent souvent l'expression "unités dans l'hexagone". Cette formule désigne les unités qui se trouvent dans l'hexagone, à l'extérieur d'une ville si une ville est présente.

Pour indiquer qu'une Force se trouve à l'intérieur d'une ville, placez-la sous un marqueur de contrôle du joueur. Le joueur peut aussi placer les unités sur sa Fiche de villes. Si la Fiche de villes comporte une case du nom de la ville, placez-y simplement les unités. Dans le cas contraire, placez les unités dans une case numérotée et placez dans l'hexagone le marqueur de contrôle portant le même numéro.

NOTE DE JEU : Des règles plus approfondies concernant les hexagones de ville mutuellement occupés se trouvent dans la section Villes et sièges (9.0). La chose importante à retenir est qu'il est toujours possible d'essayer de traverser un hexagone occupé par l'ennemi ; entrer dans une ville ennemie nécessite un siège, une reddition, une trahison, etc.

(6.38) Détroits (carte d'Italie) : Des unités terrestres peuvent traverser les détroits suivants sans utiliser le Transport Maritime (7.2). La traversée peut se dérouler avec ou sans opposition, selon la Supériorité Navale du joueur dans ce détroit (7.3). La traversée d'un détroit ne nécessite pas l'utilisation d'un port.

• **Détroit de Messana (Fretum Siculi) :** Un joueur peut traverser le détroit de Messana de Rhegium vers Messana, ou vice versa (carte d'Italie, hexagones IT-6015 et IT-5915) – sauf si l'hexagone à partir duquel le joueur souhaite déplacer sa force est occupé par l'ennemi, que ce soit à l'intérieur ou à l'extérieur de la ville. Dans ce cas, il ne peut pas traverser. Il est possible de traverser si l'hexagone de débarquement est occupé (7.26). La traversée du détroit

entraîne une Halte lors du "débarquement" – et un JD de Continuation (5.25) pour aller plus loin.

• **Détroit entre la Sardinia et la Corsica (Fretum Gallicum) :** Utilisez le Niveau SN de la Mare Tyrrhenum pour la traversée, en appliquant les mêmes principes que ci-dessus.

NOTE DU CONCEPTEUR : Il semble que le Fretum Gallicum n'ait pas connu un trafic très important, contrairement aux autres détroits.

(6.4) Attrition de Mouvement

L'Attrition est l'érosion graduelle des effectifs que subit une armée lors d'un mouvement prolongé, d'un mouvement à travers un terrain difficile, d'un mouvement à travers des régions où il est difficile de se procurer nourriture et approvisionnements, ou simplement lorsqu'elle reste à un endroit et mange tout ce qui se trouve alentour – ou même une combinaison de tout cela. En résumé, l'Attrition est le phénomène qui empêche un joueur de trimballer ses armées à travers toute la carte lors d'un seul tour. Plus la Force est importante et plus loin elle se déplace, plus elle a de chances de subir des pertes.

Principe général : Chaque fois qu'une Force fait Halte – et avant qu'elle puisse faire quoi que ce soit d'autre – elle détermine les effets de l'Attrition.

(6.41) Points d'Attrition : Une Force accumule des Points d'Attrition (PA) lorsqu'elle se déplace à l'intérieur d'une province ou lorsqu'elle entre dans une nouvelle province. Le nombre indiqué après le nom d'une province est sa Valeur d'Attrition, le coût de tout mouvement qui s'y produit hors route. Par exemple, "Lucania [3]" signifie qu'un mouvement dans cette province empruntant des hexagones autre que des hexagones de route coûte 3 PA à une armée. Ce coût peut être ajusté de plusieurs façons :

ROUTES : Si l'intégralité du mouvement à l'intérieur d'une province a lieu uniquement sur des routes, le coût d'Attrition est de 1 PA.

MONTAGNES : L'entrée dans chaque hexagone de Montagnes coûte 6 PA, qui viennent s'ajouter au coût provincial.

MARAIS : L'entrée dans chaque hexagone de Marais coûte 3 PA, qui viennent s'ajouter au coût provincial.

RIVIÈRES : Chaque rivière mineure coûte 1 PA, chaque rivière moyenne 2 PA, et chaque rivière majeure 3 PA. Une rivière ne coûte pas de PA si elle est traversée en empruntant une route existant dans le scénario.

PROVINCES DÉVASTÉES : Si une province est Dévastée (6.7), doublez (2×) le coût de cette province – ce qui signifie que le mouvement par route coûte maintenant 2 PA.

Les joueurs peuvent suivre le nombre de PA accumulés par une Force en mouvement à l'aide de leur Compteur de Points d'Attrition.

NOTE DE JEU : Les routes n'annulent pas l'Attrition occasionnée par les Montagnes ou les Marais.

(6.42) Total ajusté de PE : Pour déterminer les effets de l'Attrition, le joueur commence par faire le total du nombre de PE dans la Force concernée. Les PE de cavalerie sont

doublés pour les besoins de cette règle ; ainsi, 10 PE de cavalerie sont traités comme 20 PE pour déterminer les effectifs de cette Force au regard de l'Attrition.

(6.43) Points de Pertes d'Attrition : Après avoir déterminé son total ajusté de PE, le joueur consulte la Table des Résultats d'Attrition et localise la ligne correspondant au nombre de Points d'Attrition accumulés, ajusté selon 6.44. La ligne en question est modifiée par toutes les conditions ci-dessous qui s'appliquent :

MONTAGNES : Si, à n'importe quel moment pendant son mouvement, la Force est entrée dans plus de deux hexagones consécutifs de Montagnes, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

STATUT POST-BATAILLE (8.54) : Une Force assume le statut le plus défavorable de ses unités. Si la Force compte au moins une unité Désorganisée, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas ; si elle compte au moins une unité Neutralisée, le joueur ajuste de deux lignes vers le bas.

FORCES IMPORTANTES : Pour chaque groupe de 50 PE (ou fraction de 50 PE) au-dessus de 250, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

DÉBORDEMENTS : Si un Débordement (6.63) a eu lieu pendant le mouvement, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

L'ajustement maximal autorisé est de 4 lignes vers le bas.

À l'intersection des Points d'Effectifs ajustés et des Points d'Attrition accumulés ajustés se trouve le nombre de Points de Pertes d'Attrition (voir 6.47 pour les effets).

(6.44) Ajustement des Points d'Attrition dû aux villes : Si la Force a fait Halte à l'intérieur d'une ville (pas simplement dans un hexagone de ville), soustrayez la CDI de cette ville du total des Points d'Attrition accumulés. Ainsi, une Force qui fait Halte à l'intérieur d'une Petite ville diminue d'un (-1) le nombre de PA accumulés lors de ce mouvement.

(6.45) Si une Force fait Halte juste pour déterminer les effets de l'Attrition – et non pour effectuer une autre Opération – ceci est tout de même traité comme une Halte, et entraîne un JD de Continuation (5.25).

(6.46) Attrition d'Inertie : Les Forces qui restent à l'intérieur de la même province pendant un tour entier peuvent subir les effets de l'Attrition en raison de la difficulté à approvisionner une importante masse d'hommes en un même lieu et sur une longue période. Par conséquent, toute Force concernée – autre que les Forces assiégées et assiégeantes (9.3) – doit déterminer les effets de l'Attrition d'Inertie lors du Segment d'Attrition d'Inertie. À cette fin, le joueur utilise la Valeur d'Attrition de la province (doublée en cas de Dévastation) comme total de Points d'Attrition accumulés, ajusté comme suit :

MONTAGNES : Si la Force est dans un hexagone de Montagnes au moment de la détermination des effets de l'Attrition, doublez (2×) la Valeur d'Attrition provinciale.

À L'INTÉRIEUR D'UNE VILLE : Si la Force est à l'intérieur d'une ville au moment de la détermination des effets de l'Attrition, soustrayez la CDI à la Valeur d'Attrition.

Puis effectuez les ajustements de lignes suivants :

STATUT POST-BATAILLE (8.54) : Une Force assume le statut le plus défavorable de ses unités. Si la Force compte au moins une unité Désorganisée, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas ; si elle compte au moins une unité Neutralisée, le joueur ajuste de deux lignes vers le bas.

FORCES IMPORTANTES : Pour chaque groupe de 50 PE (ou fraction de 50 PE) au-dessus de 250, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas.

EXEMPLE D'ATTRITION D'INERTIE {voir illustration p. 10} : Une Force de 75 PE n'est pas sortie de la province de Liguria Taurini pendant le tour. Le joueur utilise la Valeur d'Attrition provinciale de 2 comme total de Points d'Attrition accumulés par la Force sur la Table des Résultats d'Attrition. Si elle se trouve dans l'hexagone A (un hexagone de Montagnes qui double la Valeur d'Attrition), la Force subit 2 PPA. Si elle se trouve dans l'hexagone B, elle subit 1 PPA. Si elle se trouve dans l'hexagone C à l'extérieur de la ville, elle subit 1 PPA ; mais si elle se trouve à l'intérieur de la ville, les Points d'Attrition sont réduits à 1 par la CDI de la ville, ce qui n'entraîne aucune perte pour la Force.

NOTE DU CONCEPTEUR : À cette époque, le ravitaillement avait lieu soit par l'entremise d'un réseau de greniers, dans lesquels étaient conservées de grandes quantités de blé et de denrées alimentaires destinées à nourrir les troupes, soit par des réquisitions effectuées en marche. Rester longtemps sur place sans un réseau structuré d'approvisionnement en blé (représenté ici par les villes) équivalait à chercher les ennuis.

(6.47) Effets de l'Attrition : Les Points de Pertes d'Attrition (PPA) réduisent les effectifs de la Force qui les subit, selon les ratios indiqués ci-dessous. Le joueur choisit le type d'unités touchées, en respectant les restrictions suivantes :

- Chaque PPA nécessite l'élimination d'un PE de n'importe quel type.
- Chaque 7^e PPA nécessite l'élimination d'un PE de cavalerie. Ainsi, pour chaque groupe de 7 PPA, un PE éliminé doit être un PE de cavalerie.
- Un joueur peut utiliser 2 PPA pour éliminer 1 PE d'éléphants s'il a subi plus de 11 PPA. Ainsi, un joueur qui accumule 12 PPA peut perdre 1 PE d'éléphants, 1 PE de cavalerie et 9 PE d'infanterie.

(6.48) Après qu'une Force a déterminé les effets de l'Attrition de Mouvement, son niveau de PA revient à '0' (zéro). Il n'existe pas de report de PA.

EXEMPLE D'ATTRITION {voir illustration p. 10} : Une Force sous les ordres de Hannibal, composée de 55 PE d'infanterie, 9 PE de cavalerie (environ 30 000 hommes) et 2 PE d'éléphants se déplace de Pisae [IT-2315] en Etruria du nord à l'hexagone IT-3514, juste au nord de Roma, évitant une importante force romaine dans l'hexagone IT-2916 (qui pour les besoins de cet exemple a décidé de ne pas Intercepter). La Force a accumulé 5 Points d'Attrition durant ce mouvement : 2 pour le mouvement hors route en Etruria du nord (notez que Hannibal a évité la pénalité due à la rivière en utilisant la route en IT-2416), et 3 pour le mouvement hors route en Etruria du sud. Hannibal a évité les pénalités dues aux rivières en utilisant la route de Saturnia à Roma. La Force a un total de 75 PE au regard de l'Attrition (55 + 18 [9×2] + 2 = 75) et subit donc 2 PPA. Le joueur choisit d'éliminer deux PE d'infanterie.

(6.5) Interception

Les règles de *The Ancient World* ne comportent pas de Zones de Contrôle ; la taille des hexagones et les pratiques de la guerre antique nécessitent une approche différente. Le jeu inclut à la place un mécanisme appelé "Interception", qui permet à un chef inactif à la tête d'une Force d'interrompre la progression d'une Force ennemie en train d'effectuer une Opération de Mouvement de Force ou de Mouvement Allié, ou une Interception. Avec le Refus du Combat (8.22) et la Coordination (8.25), ce mécanisme est le seul moment où un chef inactif et sa Force peuvent se déplacer, et sa capacité à Intercepter dépend de ses position, situation, et Valeur de Campagne. Notez qu'une Force peut à tout moment traverser un hexagone occupé par l'ennemi, et que si le chef de la Force immobile choisit de ne pas intercepter la Force en mouvement, celle-ci continue tout simplement à se déplacer.

(6.51) Un chef doit avoir une Force pour pouvoir tenter une Interception. Un chef n'est pas obligé d'Intercepter avec toutes les unités à sa disposition ; il peut Intercepter avec juste une partie d'entre eux, et ne peut Intercepter qu'avec les unités qu'il est capable de commander. Les unités de combat Désorganisées ou Neutralisées ne peuvent pas prendre part à une Interception.

(6.52) Rayon d'Interception : Un chef avec une Force à l'extérieur d'une ville a un Rayon d'Interception de 3 hexagones. Si le chef et sa Force sont à l'intérieur d'une ville, son Rayon d'Interception est de 4 hexagones. Dans les deux cas, l'hexagone dans lequel se trouve le chef n'est pas pris en compte dans le calcul de la distance. La distance est comptée jusqu'à l'hexagone dans lequel entre la Force en mouvement. Le Rayon d'Interception ne peut pas entrer dans un hexagone où la Force qui Intercepte ne peut pas entrer, ni traverser un côté d'hexagone que la Force qui Intercepte ne peut pas traverser. Il ne peut pas non plus traverser un détroit (6.38). Il ne peut pas traverser un hexagone occupé par l'ennemi, mais il peut certainement entrer dans un tel hexagone.

(6.53) Un chef peut tenter d'Intercepter une Force ennemie effectuant une Opération de Mouvement qui commence dans, entre dans, ou quitte n'importe quel hexagone dans son Rayon d'Interception. Un chef ne peut cependant pas Intercepter une Force qui entre dans son hexagone et y fait Halte, sauf si cette Force vient juste de traverser une rivière (6.35) ou un détroit (6.38), ou de débarquer (7.27) dans l'hexagone ; mais il peut tenter une Interception (Même Hexagone) contre une Force qui quitte l'hexagone dans lequel il se trouve. Une Force entrant à l'intérieur d'une ville dans le même hexagone ne peut pas être Interceptée.

Un chef ne peut tenter d'Intercepter une Force ennemie en mouvement qu'une seule fois par Opération de Mouvement, sauf si la Force ennemie quitte le Rayon d'Interception de la Force amie puis, plus tard lors de la même Opération de Mouvement, revient à portée. Dans ce cas, le chef peut tenter une nouvelle Interception.

(6.54) Procédure d'Interception : Si une Force active tente de quitter un hexagone de ville, et qu'un chef ennemi se trouve avec une Force à l'intérieur de la ville, ce chef réussit automatiquement toute tentative d'Interception ; dans tous les autres cas, le joueur lance un dé et compare le résultat à la Valeur de Campagne du chef qui Intercepte. Modifiez le résultat du JD comme suit :

DISTANCE : Ajoutez un (+1) pour chaque hexagone de distance. Ainsi un joueur doit ajouter deux (+2) s'il tente d'Intercepter une Force ennemie qui entre dans un hexagone éloigné de deux hexagones.

INTERCEPTION (MÊME HEXAGONE) : Aucun modificateur dû à la distance ne s'applique à une tentative d'Interception contre une Force ennemie essayant de sortir de l'hexagone occupé par l'Intercepteur potentiel (Exception : voir 6.35).

RIVIÈRES : Ajoutez un (+1) pour chaque côté d'hexagone de rivière traversé par la Force du chef qui Intercepte pour atteindre l'ennemi visé.

MARAIS : Ajoutez deux (+2) pour chaque hexagone de Marais que la Force du chef qui Intercepte doit traverser (y compris celui qu'elle occupe éventuellement) ou dans lequel elle doit entrer pour atteindre l'ennemi visé – sauf si elle utilise une route pour traverser cet hexagone ou y entrer. Ce mouvement par route doit emprunter des hexagones de route connectés.

MONTAGNES : Ajoutez trois (+3) pour chaque hexagone de Montagnes que la Force du chef qui Intercepte doit traverser (y compris celui qu'elle occupe éventuellement) ou dans lequel elle doit entrer pour atteindre l'ennemi visé – sauf si elle utilise une route pour traverser cet hexagone ou y entrer. Ce mouvement par route doit emprunter des hexagones de route connectés.

FATIGUÉE : Ajoutez deux (+2) si la Force du chef qui Intercepte comporte au moins une unité Fatiguée (8.54).

{voir illustration p. 11}

Not Possible (more than 3 hexes) Impossible (plus de 3 hexagones)

Le diagramme ci-dessus montre les MJD d'Interception pour chaque hexagone (prenant en compte la distance et le terrain). Hannibal a besoin d'obtenir un résultat modifié ≤ 7 pour réussir une Interception.

(6.55) JD d'Interception : Les MJD ci-dessus ayant été appliqués, si le résultat modifié est supérieur à la Valeur de Campagne du chef, la tentative a échoué et l'ennemi continue à se déplacer. Au regard des règles d'Attrition, on considère qu'il n'a pas fait Halte. La Force qui tentait l'Interception ne bouge pas ; elle ne s'est jamais déplacée. Si le résultat modifié est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne du chef, l'Interception est réussie. En cas de réussite :

ÉTAPE 1 : La Force ennemie active fait Halte et détermine les effets de l'Attrition.

ÉTAPE 2 : La Force qui Intercepte est déplacée dans l'hexagone de l'ennemi, après quoi elle fait Halte et détermine les effets de l'Attrition (mais voyez aussi 6.56).

ÉTAPE 3 : Une bataille a immédiatement lieu, l'Intercepteur étant l'attaquant. Si le chef en mouvement est Victorieux (8.5), il peut poursuivre son mouvement, à condition de réussir un JD de Continuation (5.25) ; sinon, ce chef est Fini.

INTERCEPTIONS MANQUÉES : Si un chef tente une Interception et échoue, placez un marqueur [*Failed Int*] sur sa Force. Si cette Force est attaquée pendant la même Phase d'Opérations, l'attaquant ajoute deux (+2) à son JD de Bataille. Retirez le marqueur à la fin de la Phase.

NOTE DE JEU : Les règles d'Interception ne s'appliquent qu'à une Force en mouvement. Les autres Forces, non en mouvement, appartenant au joueur Intercepté utilisent les règles de Coordination (8.26) lorsqu'elles veulent intervenir.

(6.56) Intercepter une Interception : Une Force ayant réussi une Interception peut elle-même, en se déplaçant vers l'hexagone visé, être Interceptée par une Force ennemie différente, utilisant les règles énoncées ci-dessus. On peut ainsi rencontrer la situation suivante : l'Armée X se déplace et passe non loin de l'Armée A. Le chef de l'Armée A tente d'Intercepter et réussit, mais tandis qu'il se déplace pour réaliser l'Interception, il passe dans le Rayon d'Interception de l'Armée Z ennemie, dont le chef essaie alors d'Intercepter l'Armée A (avant que A n'atteigne l'Armée X). Si l'Interception tentée par le chef de Z est réussie, Z attaque A, après quoi X continue son mouvement comme si rien ne s'était produit. Si la tentative de Z est un échec, A termine son déplacement pour Intercepter X et l'attaque.

(6.57) Double Enveloppement : Dans la situation ci-dessus (6.56), si l'hexagone visé par l'Interception de Z se trouve à portée de X, X peut, lorsque que Z entre dans cet hexagone pour Intercepter et attaquer A, effectuer lui-même un JD d'Interception ! Dans ce cas, X et Z sont à présent considérés comme les attaquants !!... et A risque d'être quelque peu indisposé. En termes de jeu, cette manœuvre s'appelle un Double Enveloppement. Si l'attaque est un Double Enveloppement, l'attaquant ajoute quatre (+4) au JD de Bataille, en plus des autres MJD éventuels.

EXEMPLE {voir illustration p. 11} : Des armées romaines se trouvent à Praeneste [IT-3713] et Amiternum [IT-3510]. Une armée carthaginoise occupe Alba Fucens [IT-3711]. Le joueur romain déplace l'armée d'Amiternum le long de la route en direction de Roma. Lorsque l'armée atteint IT-3613, le joueur carthaginois annonce qu'il tente une Interception avec son armée d'Alba Fucens. Son JD est réussi, mais comme il se dirige vers IT-3613 et entre en IT-3712, le joueur romain annonce que la Force à Praeneste va tenter d'Intercepter la Force carthaginoise. Non seulement la manœuvre réussit – en IT-3712 –, mais à présent le joueur romain peut tenter une Interception en IT-3712 avec l'armée en mouvement en IT-3613. S'il réussit, il aura accompli un Double Enveloppement de l'armée carthaginoise.

NOTE DE JEU : Ces deux paragraphes (6.56 et 6.57) peuvent sembler un tantinet déroutants, mais cette situation ne se rencontre pas trop souvent et s'avère plus simple lors du déplacement concret des troupes qu'à la lecture des règles.

(6.58) Embuscade, ou "traîtrise punique" : Un joueur peut tenter, dans le cadre d'une Interception, de tendre une Embuscade à la Force en mouvement. Pour tendre une Embuscade, le chef qui Intercepte :

- doit débiter l'Interception dans un hexagone Accidenté, de Marais, ou de Montagnes ;
- doit débiter l'Interception à l'extérieur d'une ville ;
- ne peut pas traverser une rivière pour Intercepter ; et
- doit tenter l'Interception depuis le même hexagone ou un hexagone adjacent.

L'unité prise pour cible ne doit pas être :

- à l'intérieur d'une ville ;

- dans un hexagone de Montagnes ou de Marais.

Pour résoudre une Embuscade, le joueur qui Intercepte suit la règle 6.54, avec les MJD suivants :

- +3 au JD pour la tentative d'Embuscade.
- Modifiez le JD de la différence entre les Lettres de Bataille des chefs, en considérant un 'A' comme un '1' et un 'E' comme un '5'. Ainsi un chef 'A' qui tendrait une Embuscade à un chef 'E' soustrairait 4 (-4) du JD.

EFFET D'UNE EMBUSCADE : Si la tentative d'Embuscade est réussie, le joueur tendant l'Embuscade ajoute cinq (+5) à son JD au moment de la résolution du combat !!

(6.6) Débordement

Un Débordement est la situation où une Force en mouvement rencontre une Force ennemie bien plus petite et la balaie tout en poursuivant son avance inexorable.

(6.61) Une Force en mouvement peut Déborder une Force ennemie si elle bénéficie d'un ratio de PE (8.31) supérieur ou égal à 9-1, et si elle compte plus de PE de cavalerie que l'ennemi. Cette seconde condition ne s'applique que si la Force ennemie comprend de la cavalerie.

(6.62) Des unités à l'intérieur d'une ville, ou dans un hexagone de Montagnes ou de Marais, ne peuvent pas être Débordées. Une Force en mouvement ne peut pas traverser une rivière pour entrer directement dans un hexagone à Déborder. Les routes n'annulent pas les effets des rivières pour cette règle. Des unités utilisant le Transport Maritime ne peuvent pas Déborder des unités dans leur hexagone de débarquement. Dans toutes ces circonstances, les règles normales de combat ou de siège s'appliquent.

(6.63) Si une situation de Débordement s'applique, la Force en mouvement élimine purement et simplement la totalité de la Force ennemie, y compris les chefs. La Force qui Déborde ne subit aucune perte, et ses chefs ne doivent pas effectuer de JD de Perte de Chef. Un Débordement n'est pas une Halte (bien que le joueur puisse certainement faire Halte s'il le souhaite), il n'y a donc pas détermination des effets de l'Attrition à ce moment-là. La prochaine fois que le chef fait Halte et applique les effets de l'Attrition, le joueur ajuste d'une ligne vers le bas en raison du Débordement.

(6.7) Dévastation

(6.71) La Dévastation – réduction de l'aptitude des provinces à nourrir des troupes – se produit de deux façons possibles :

- Suite à des tentatives spécifiques de Dévastation (6.72).
- Comme résultat de Réquisitions effectuées par une Force assiégeante pour nourrir ses troupes (9.53).

(6.72) La Dévastation peut être entreprise lors du Segment de Tentatives de Dévastation (F/3) de la Phase de Dévastation. Un joueur peut tenter de Dévaster toute province :

- Dans laquelle il a une Force d'au moins 25 PE qui n'est pas sortie de la province lors de ce tour ; et
- Dans laquelle il n'y a aucune Force ennemie d'au moins 25 PE à l'extérieur d'une ville.

(6.73) Procédure : Pour Dévaster une province le joueur note le nombre de PE dans la Force amie et consulte la Table de Dévastation pour déterminer la Valeur de Dévastation de ces PE. Il lance ensuite un dé. Si le résultat est inférieur ou égal à la Valeur de Dévastation, cette province est Dévastée et marquée d'un marqueur [Devastated]. Si plus d'une Force amie remplit les conditions nécessaires, répétez cette procédure pour chacune d'elle.

(6.74) Effets : La Dévastation double (×2) la Valeur d'Attrition de la province, ainsi que le coût du mouvement par route dans cette province. Elle n'a pas d'influence sur les coûts d'Attrition des hexagones de Montagnes ou de Marais.

(6.75) Rétablissement : La Dévastation n'est pas un état permanent ; les provinces peuvent se rétablir. Dans le Segment de Rétablissement Post-Dévastation (F/1), un joueur (peu importe lequel) lance un dé pour chaque province Dévastée. Le résultat est modifié en fonction du nombre total de PE (des deux joueurs) qui se trouvent dans la province à l'extérieur d'une ville. Consultez la Table de Dévastation pour déterminer la Valeur de Dévastation des PE présents et lancez un dé, en soustrayant du résultat la Valeur de Dévastation. Si le JD modifié est supérieur à la Valeur d'Attrition imprimée de la province, la province se rétablit. Retirez le marqueur.

EXEMPLE DE RÉTABLISSEMENT POST-DÉVASTATION {voir illustration p. 13} : La Campania est actuellement Dévastée. Sa Valeur d'Attrition est égale à '2', mais une armée carthaginoise de 145 PE se trouve en IT-4711. Sa présence entraîne un MJD de -3 sur le JD de Rétablissement. Une Légion romaine se trouve également à l'intérieur de Capua, mais ses effectifs ne sont pas pris en compte. Le joueur carthaginois lance le dé et obtient un '4'. Le JD modifié est un '1', qui n'est pas supérieur à la valeur de la province ; celle-ci reste donc Dévastée.

(6.76) Pour la Dévastation due aux Réquisitions (9.53), le joueur désirant effectuer des Réquisitions effectue le même JD qu'en 6.73, et applique les résultats de la même façon.

(6.77) La Dévastation peut avoir des effets négatifs sur la Diplomatie (12.31).

(6.8) Empilement

(6.81) Il n'y a pas de limite au nombre de PE qui peuvent se trouver dans un même hexagone à un moment donné.

NOTE DE JEU : Surpeupler les villes peut être dangereux lorsque vient le moment de résister à un siège, comme le montrera un rapide coup d'œil à la Table des Résultats d'Attrition. Il faut nourrir tout ce petit monde.

(6.82) Il est possible que deux Forces adverses occupent le même hexagone, sans que l'une d'elles se trouve à l'intérieur d'une ville. Ceci est autorisé.

(7.0) LE SYSTÈME DE SUPÉRIORITÉ NAVALE

NOTE DU CONCEPTEUR : Ces règles sont utilisées dans les scénarios couvrant des périodes durant lesquelles

l'activité navale fut minime. Le système de Supériorité Navale prend en compte le principal problème : les incroyables dangers qui planaient sur toute traversée de la Méditerranée, à bord de navires mal adaptés à cette fin.

(7.1) Supériorité Navale

(7.11) Les mers sont divisées en Zones Maritimes. Au début d'un scénario, chaque Zone Maritime se voit attribuer un Niveau de Supériorité Navale (SN), qui représente la "supériorité" d'un des camps sur l'autre, en terme de présence navale et de capacité à patrouiller dans cette région.

NOTE DE JEU : Sur la carte d'Italie, le détroit de Messana est une Zone Maritime séparée ; le détroit entre Corsica et Sardinia n'en est pas une.

(7.12) Marqueurs de SN : Le Niveau de Supériorité Navale de chaque joueur est représenté par un marqueur, placé dans une Zone Maritime donnée, qui porte un nombre allant de +4 (le meilleur) à -4 (pas une galère en vue), en passant par 0 (équilibre des puissances). Le Niveau SN représente le degré de supériorité d'un camp sur l'autre ; il modifie les JD de Transport Maritime et d'Assaut contre les ports (9.33). Un niveau de "+4" représente l'équivalent de la suprématie navale. Placez des marqueurs de SN dans chaque Zone Maritime pour en noter le Niveau SN.

EXEMPLE : Un marqueur de SN [+3] romain et un [-3] carthaginois en Mare Tyrrhenum indiquent les présences navales respectives et relatives des deux camps dans cette mer. Notez qu'un "déséquilibre" des marqueurs de SN est possible ; par exemple, [+3] et [-1]. Ceci se produit dans certains scénarios où il existe des facteurs autres que ceux dus uniquement aux deux protagonistes.

(7.13) Effets : Chaque fois qu'un joueur souhaite transporter des unités par mer (7.2) il ajoute (ou soustrait) au JD son Niveau SN pour la Zone Maritime la "moins favorable" dans laquelle il se déplace. Ainsi, un joueur qui débute un Transport Maritime dans une Zone de Niveau SN "+1", entre dans une Zone "+2", puis dans une Zone "-1" doit soustraire 1 de son JD de Transport Maritime (en plus d'autres MJD éventuels ; 7.24), parce que la Zone de Niveau SN "-1" était la "moins favorable".

(7.14) Une modification des Niveaux SN est possible, soit par la redistribution des ressources navales, soit par la construction de nouvelles flottes, toutes deux représentées de façon abstraite. Redistribution et construction sont réalisables lorsque les instructions du scénario le précisent.

(7.15) Redistribution : Durant le Segment de Construction/Redistribution de Supériorité Navale (F/2), un joueur peut modifier en sa faveur, d'un nombre quelconque de niveaux, le Niveau SN d'une Zone Maritime, en enlevant ce même nombre de Niveaux SN d'autres Zones. Un seul Niveau SN peut être retranché d'une Zone donnée lors d'un même tour. Lorsque vous modifiez votre Niveau SN dans une Zone, modifiez le Niveau SN du joueur adverse dans cette Zone d'une même quantité, mais opposée.

EXEMPLE : Les Niveaux SN de la Mare Tyrrhenum et de la Mare Adriaticum sont Rome "+4" Carthage "-4". Le joueur romain souhaite augmenter sa présence en Mare Africum, dont les Niveaux SN sont actuellement Rome "-1" Carthage "+1". Il enlève un niveau en Mare Tyrrhenum et en Mare

Adriaticum, les réduisant à Rome "+3" Carthage "-3", et augmente sa présence en Mare Africum en faisant passer les Niveaux SN à Rome "+1" Carthage "-1".

(7.16) Un joueur peut à la fois redistribuer et construire des Niveaux SN lors de la même phase. La redistribution n'a aucun effet sur les levées de Légions ou de troupes.

(7.17) Certains des résultats de la Table de Transport Maritime ont une influence sur les Niveaux SN ; ces résultats sont clairement indiqués et représentent la perte de galères, etc. Notez toutefois que les Niveaux SN ne peuvent jamais dépasser "+4" ou "-4".

(7.2) Transport Maritime

(7.21) Des Forces peuvent traverser des hexagones côtiers et de haute mer. Pour ce faire, une Force doit entrer dans un port et faire Halte. Si le chef réussit son JD de Continuation, ou s'il commence sa Phase d'Opérations à l'intérieur d'un port, il annonce alors son désir de se déplacer par mer, trace le parcours de son mouvement le long des hexagones de mer (7.24), puis effectue un JD sur la Table de Transport Maritime et en applique les résultats. Les règles de Transport Maritime ne sont pas utilisées lors des traversées de détroits.

(7.22) Les Transports Maritimes doivent tous débiter à l'intérieur d'un port. Les unités transportées peuvent débarquer dans un hexagone de port ou, avec de strictes limitations, dans certains types d'hexagones, indiqués dans le Tableau de Transport Maritime. Les unités peuvent se retrouver Dispersées (7.28). Il existe trois types de ports : Majeur, Secondaire et Mineur ; les deux derniers ont des limitations de débarquement et d'embarquement (7.25).

NOTE DU CONCEPTEUR (carte d'Italie) : Thurii [IT-5509] EST un port, même si elle se trouve à l'intérieur des terres. De nombreuses sources identifient Thurii comme un port praticable – et toutes les cartes la placent à l'endroit où elle se trouve. Il est probable que la rivière qui la traverse était accessible à la navigation commerciale. Considérez qu'un Transport Maritime s'arrêtant en IT-5508 ou IT-5609 a atteint Thurii.

NOTE DE JEU : L'aptitude à débarquer de petites forces dans des hexagones ne contenant pas de port permet d'effectuer des "raids", une tactique souvent employée à cette époque – avec divers degrés de succès.

(7.23) Il n'y a pas de limite à la distance sur laquelle les joueurs peuvent tenter de transporter des unités lors d'une Opération de Transport Maritime, mais le succès du mouvement dépend du résultat obtenu sur la Table de Transport Maritime. Cette dernière détermine si toutes les unités transportées, une partie d'entre elles seulement, ou même aucune arrivent à bon port. Comme l'indique 7.24, le joueur en mouvement doit noter la route d'hexagones de mer qui va être empruntée. Utilisez les marqueurs [Naval Trns] pour désigner les unités "en mer" et l'endroit où elles se trouvent.

(7.24) Le JD de Transport Maritime peut être modifié comme suit :

- Niveau de Supériorité Navale de la Zone Maritime la moins favorable utilisée (7.13)

- Pour chaque tranche complète de 20 hexagones côtiers parcourus, soustrayez 1 du JD ; les quantités inférieures à 20 ne comptent pas.
- Pour chaque tranche de 5 hexagones (ou fraction de 5 hexagones) de haute mer parcourus, soustrayez 1 du JD ; les quantités inférieures à 5 comptent.

Légende de l'illustration (p. 15) :

Caralis to Drepanum: de Caralis à Drepanum
Neapolis to Messana: de Neapolis à Messana

EXEMPLE : Le voyage de Neapolis à Messana n'entraîne pas de MJD, puisqu'il fait moins de 20 hexagones côtiers. Un Transport Maritime de Caralis (Sardinia) à Drepanum entraîne un MJD de -2, puisqu'il comporte 7 hexagones de haute mer (et quelques hexagones côtiers, qui n'ont pas d'effet).

NOTE DU CONCEPTEUR & NOTE HISTORIQUE : Comme nous l'indiquons plus haut, les trirèmes et quinquères, les galères de l'époque, étaient inadaptées aux longs déplacements en haute mer – non seulement parce que leur tenue à la mer était relativement mauvaise, mais aussi parce qu'elles ne pouvaient pas transporter de grandes quantités d'approvisionnements. Par conséquent, la majeure partie (disons 95%) des voyages consistait en une suite de brèves étapes le long des côtes, entre deux ports ou plages amis. Méthode fastidieuse – mais sûre. Les joueurs découvriront qu'il est plus prudent d'effectuer de courts voyages.

(7.25) **Capacités portuaires :** Le nombre de PE qui peuvent volontairement embarquer et débarquer dans un port est limité par la taille de ce port. Des unités ne peuvent embarquer que dans un port, mais elles peuvent débarquer (sans risque) dans certains autres types d'hexagones. Consultez le Tableau de Transport Maritime.

(7.26) **Procédure de Halte :** Les unités transportées doivent faire Halte – terminer leur mouvement – dans un hexagone côtier. Elles ne sont pas obligées de débarquer à ce moment-là, mais elles ne peuvent pas faire Halte dans un hexagone entier de mer. Lorsqu'il fait Halte, le joueur doit effectuer un JD sur la Table de Transport Maritime pour le chemin parcouru, applique les pertes éventuellement subies, puis s'il le souhaite effectue un JD de Continuation. Lorsque la Table indique un résultat "Dispersé" (7.28), celui-ci est appliqué sur-le-champ !! Des unités utilisant le Transport Maritime ne peuvent pas faire Halte dans un hexagone côtier contenant des unités terrestres ennemies ou une ville ennemie avec une garnison, ou dans un hexagone côtier adjacent à une ville ennemie avec une garnison, sauf si ces unités ont l'intention d'y débarquer.

(7.27) **Attaques amphibies :** Une Force fait Halte dès qu'elle débarque. Il n'y a pas de JD d'Attrition (il est compris dans le JD de Transport Maritime). Si l'hexagone est occupé et que la Force active désire attaquer, un MJD de -3 s'applique au JD sur la Table des Résultats de Bataille (TRB). Si elle n'attaque pas mais se retrouve, avant de quitter l'hexagone de débarquement, attaquée par des forces ennemies lors de ce tour, un MJD de +3 s'applique au JD de l'attaquant sur la TRB.

(7.28) **Dispersion :** Si le résultat du JD de Transport Maritime indique une Dispersion, la Force doit débarquer ; placez-là sous un marqueur [Scattered]. De plus, effectuez un JD de Perte de Chef (8.6) pour chacun des chefs qu'elle comprend. Une Force Dispersée est traitée comme si elle était

Neutralisée (8.55). La Force demeure Dispersée jusqu'à ce qu'un chef approprié effectue une Opération de Regroupement, après quoi la Force retrouve un statut normal ; retirez le marqueur [*Scattered*] de la carte.

(7.29) Dispersion automatique de fin de tour : Toutes les unités qui se trouvent en cours de Transport Maritime – c'est-à-dire, qui n'ont pas débarqué – quand le tour prend fin sont automatiquement Dispersées dans l'hexagone côtier qu'elles occupent. Si l'hexagone côtier est occupé par l'ennemi ou contient une ville ennemie avec une garnison, on considère que la flotte a été coulée et les chefs et PE sont tous éliminés.

(7.3) Traversée des détroits

(7.31) Des unités terrestres traverser directement un détroit sans utiliser le Transport Maritime. Cependant, les unités qui traversent doivent vérifier si des flottes ennemies, représentées par le Niveau SN de la Zone Maritime, ont intercepté la traversée et déclenché une bataille navale (voir aussi 6.38). Toute traversée de détroit dans lequel le joueur en mouvement a un Niveau SN inférieur à "+4" peut rencontrer une opposition. Si le joueur a un Niveau SN de "+4" dans ce détroit (ou cette Zone), la traversée se déroule automatiquement sans opposition.

(7.32) Pour voir si la traversée a rencontré une opposition, le joueur en mouvement lance le dé, modifie le JD de la valeur de son Niveau SN, et consulte la Table de Traversée des Détroits.

EXEMPLE : Une Force tente de traverser un détroit où le Niveau SN de son camp est "-1". La traversée est interceptée sur un JD non modifié de '4' ou moins, le -1 réduisant ce résultat au '3' ou moins nécessaire.

(7.33) Si la traversée rencontre une opposition, le joueur en mouvement suit les instructions de la table pour voir combien de ses PE ont été éventuellement perdus, selon son Niveau SN.

EXEMPLE : Le Niveau SN est "+2", le JD est un '5'. $5 - 2 = 3$, multiplié par deux = 6. La Force perd 6 PE. (De toute évidence, si un des facteurs est un '0', il n'y aura pas de pertes.) Si le Niveau SN était "-1", le joueur croiserait la ligne A de la Table des Résultats d'Attrition avec la taille de la Force, et perdrait le nombre de PE indiqué.

(7.34) Si des PE de cavalerie ou d'éléphants sont présents, ceux-ci doivent subir au moins un tiers des pertes, jusqu'à élimination complète des deux types si besoin est.

(8.0) COMBAT TERRESTRE

NOTE DU CONCEPTEUR : Le concept de base et la théorie historique appliqués ici sont que dans les batailles de l'Antiquité, la victoire était due à la combinaison de la compétence des commandants, de la supériorité en cavalerie, et d'une position tactique avantageuse. Les Romains ajoutèrent un peu de piment à ce mélange en y incorporant discipline et entraînement. Si les effectifs n'étaient pas sans importance, ils étaient rarement le facteur décisif.

(8.1) Unités de combat et effectifs

(8.11) Il existe quatre types différents d'unités de combat terrestres (infanterie, cavalerie, éléphants et engins de sièges), qui reflètent les principaux systèmes tactiques de l'époque, quelque peu simplifiés et homogénéisés pour les besoins du jeu. La liste des différents types figure en 2.2.

(8.12) Chaque Force est composée de pions représentant les effectifs de chaque type d'unité de combat au sein de chacun des différents contingents.

EXEMPLE : Une armée carthaginoise typique à l'époque des Guerres Puniennes pourrait être composée de :

20 PE d'infanterie libyenne (10 000 fantassins)

15 PE d'infanterie ibère (7 500 fantassins)

20 PE d'infanterie gauloise (10 000 fantassins)

12 PE de cavalerie d'élite numide (3 600 cavaliers)

16 PE de cavalerie ibère (4 800 cavaliers)

2 PE d'éléphants (20 éléphants)

Cette Force est représentée par des unités de combat aux valeurs d'effectifs appropriées pour chacune des six combinaisons de contingent et de type. Cette pile de pions, assez malcommode à manier, est ensuite placée dans l'une des cases d'armée de la Fiche d'armées appropriée, tandis que le marqueur [*Army*] correspondant et le pion de chef [*Hannibal*] représentent cette Force sur la carte – à moins que vous ne préfériez l'effet "tour de Pisa" produit par tous ces pions empilés sur la carte.

NOTE DE JEU : Ceux d'entre vous qui apprécient une petite dose de "brouillard de la guerre" peuvent décider qu'il est interdit d'inspecter ce qui se trouve sous le pion du chef (ou dans sa case de la Fiche d'armées).

(8.13) Unités d'élite : Certaines unités peuvent être désignées par un scénario comme étant des unités d'élite. Les unités de combat portant la mention [*Elite*] doivent être employées pour représenter ces unités.

(8.14) Unités spéciales : Les unités spéciales comme les Légions romaines sont décrites dans les règles spécifiques à chaque volume.

(8.2) Pré-Combat : Attaque, Refus du Combat, et Coordination

La Séquence Générale de Résolution Pré-Combat est la suivante :

1. Le joueur contrôlant le chef actif annonce qu'il effectue une Opération d'Attaque contre la Force ennemie se trouvant dans le même hexagone.
2. Le joueur en défense déclare s'il tente ou non de Refuser le Combat (8.23) et en détermine éventuellement le résultat.
3. Si le Refus du Combat a échoué ou n'a pas été tenté, l'Opération d'Attaque est résolue ; sinon, le joueur actif peut choisir d'effectuer une nouvelle Opération.
4. Si l'Opération d'Attaque a lieu, les deux joueurs peuvent tenter une Coordination (8.26), si possible et s'ils le désirent.
5. Passez à la résolution du combat (8.3).

NOTE DE JEU : Si le joueur actif a fait entrer sa Force dans l'hexagone, il doit d'abord faire Halte et appliquer les effets de l'Attrition pour terminer l'Opération de Mouvement, puis réussir son JD de Continuation avant de pouvoir déclarer l'Opération d'Attaque. Un JD de Continuation n'est pas requis si la Force de l'attaquant commence la Phase d'Opérations dans le même hexagone que le défenseur et si l'attaquant annonce que sa première Opération sera une Attaque.

(8.21) Un combat a lieu suite à une Opération d'Attaque (ou une Interception réussie, voir 6.5). Afin qu'un joueur puisse mener une attaque, des unités ennemies doivent se trouver, à l'extérieur d'une ville, dans le même hexagone que sa Force. Une Force ennemie à l'intérieur d'une ville ne peut pas être la cible d'une Opération d'Attaque (pour cela, voir les règles de siège en 9.0), mais une Force à l'intérieur peut effectuer une Opération d'Attaque contre une Force ennemie dans l'hexagone. Le fait d'attaquer est strictement volontaire (sauf pour les Interceptions), et des Forces adverses peuvent coexister dans le même hexagone.

L'attaquant peut utiliser dans sa Force d'attaque toute unité dans l'hexagone respectant les conditions de 5.41 et les éventuelles restrictions de commandement propres aux règles spécifiques à chaque volume. Toutes les unités en défense dans l'hexagone doivent participer au combat.

NOTE DE JEU : La Force attaquante n'est pas obligée de comprendre toutes les unités amies dans l'hexagone. Si le joueur vient d'entrer dans l'hexagone, il peut exclure des unités qui faisaient partie de la Force en mouvement et/ou inclure des unités qui se trouvaient déjà dans l'hexagone.

(8.22) Refuser le Combat : Le défenseur peut tenter d'éviter une bataille (ou un siège, voir 9.22) immédiatement après que l'attaquant a annoncé son Opération d'Attaque (ou de Siège). Toutes les unités en défense dans l'hexagone sont considérées comme faisant partie d'une même Force et doivent participer. Le chef qui commande est déterminé par 5.43. Le défenseur ne peut pas tenter de Refuser le Combat si la Force en défense :

- a été Interceptée (6.5)
- ne peut pas quitter l'hexagone ou entrer dans une ville amie située dans le même hexagone
- est en train d'être Débordée (6.6)
- est en train d'assiéger une ville (9.24) et est attaquée par la force assiégée

(8.23) Procédure de Refus du Combat : Pour déterminer si un défenseur potentiel peut Refuser le Combat, le joueur lance le dé. Si le JD modifié est inférieur ou égal à la Valeur de Campagne du chef à la tête de la Force, celle-ci peut s'éloigner d'un ou deux hexagones de l'attaquant, accumulant 1 PPA (6.43) pour chaque hexagone Plat ou Accidenté, et 2 PPA pour chaque hexagone de Montagnes ou Marais, dans lequel elle entre.

La Force refusant le combat ne peut pas :

- traverser le côté d'hexagone que la Force attaquante a emprunté pour entrer dans l'hexagone
- entrer dans un hexagone infranchissable ou traverser un côté d'hexagone infranchissable
- entrer dans un hexagone dans lequel elle est déjà entrée

La Force refusant le combat peut :

- entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi, mais ne peut alors pas quitter cet hexagone, sauf s'il est également occupé par une Force amie
- entrer dans une ville amie, y compris une ville qui se trouve dans le même hexagone

Exception #1 : Les pertes d'Attrition occasionnées par un Refus du Combat ne peuvent pas dépasser 10% des PE impliqués.

Exception #2 : Il n'y a pas d'Attrition si le repli se termine à l'intérieur d'une ville amie.

Si le JD modifié est supérieur à la Valeur de Campagne du chef, la Force est coincée et doit se défendre avec un +2 au JD de Bataille (8.31). Décider de Refuser le Combat peut être une décision lourde de conséquences.

MJD de Refus du Combat :

- 2 si la Force va se replier dans une ville amie située dans le même hexagone ou un hexagone adjacent
- 1 si la Force va se replier dans une ville amie située à deux hexagones de distance
- 1 si la Force se trouve dans un hexagone de Montagnes ou de Marais
- 1 pour chaque Point de Ruse dépensé par le chef défenseur
- +1 pour chaque Point de Ruse dépensé par le chef attaquant
- +3 Si la seule route possible pour Refuser le Combat traverse une rivière

La procédure ci-dessus est résumée dans la Table de Refus du Combat.

EXEMPLE {voir illustration p. 17} : Hannibal se trouve à Florentia [IT-2414] ; il se déplace en IT-2815 pour attaquer le Consul P. Scipio (Valeur de Campagne de 6), CC de deux armées consulaires (73 PE). Le joueur romain décide d'essayer de Refuser le Combat avec Hannibal. Scipio se trouve à deux hexagones de Clusium, où il va essayer de se replier (ce qui lui vaut un MJD de -1), et il a un Point de Ruse, qu'il va utiliser (ce qui lui vaut un MJD de -1). Hannibal choisit de ne pas utiliser de Ruse, mais Scipio étant romain, un MJD de +4 s'applique. Scipio se retrouve donc avec un MJD de +2. Le joueur romain obtient un '3', auquel il ajoute ce +2, pour un résultat modifié de '5', qui est inférieur à sa Valeur de Campagne. Scipio se déplace de deux hexagones jusqu'à Clusium, dans laquelle il entre sans avoir à déterminer les effets de l'Attrition. Si le résultat avait été un '6', le total modifié de '8' aurait signifié que le Refus du Combat n'était pas possible. Scipio aurait été forcé de se défendre et ses tergiversations auraient fait bénéficier Hannibal d'un MJD de +2 sur la TRB (8.31). Le Refus du Combat ayant réussi, Hannibal peut choisir une nouvelle Opération, y compris déplacer sa Force jusqu'à Clusium pour y entreprendre d'autres opérations contre Scipio.

(8.24) Si un défenseur parvient à Refuser le Combat, le chef actif peut sélectionner une autre Opération. Il est libre de pourchasser l'armée qui se replie et de tenter une nouvelle Opération d'Attaque contre cette Force, ou de mener n'importe quelle autre Opération autorisée.

(8.25) Coordination des attaques : L'attaquant et/ou le défenseur peut tenter de Coordonner son attaque/défense avec une autre Force amie commandée par un chef et qui se trouve dans un rayon de trois hexagones. Les tentatives de

Coordination ont lieu après les éventuelles tentatives de Refus du Combat. Chaque joueur ne peut faire intervenir qu'une seule Force supplémentaire par Coordination, quel que soit le nombre de Forces qui se trouvent à portée. Le joueur dont la Force est la plus proche, en nombre d'hexagones, tente de Coordonner le premier. Si les deux joueurs ont des Forces équidistantes qui remplissent les conditions, le défenseur effectue sa tentative le premier. Les Forces qui ont Refusé le Combat avec succès ne peuvent pas tenter de Coordination pendant cette Phase d'Opérations.

(8.26) Procédure de Coordination : La distance maximale de Coordination est de trois hexagones. Pour déterminer si une Force peut se joindre à la bataille, suivez les instructions ci-dessous :

1. Le joueur souhaitant effectuer une Coordination additionne les Valeurs de Campagne de ses deux chefs impliqués dans la tentative. Il divise ensuite le total par deux, arrondi à l'entier inférieur.

2. Du total obtenu ci-dessus, il soustrait le nombre d'hexagones entre les deux chefs, en comptant l'hexagone du chef choisi, mais pas l'hexagone de la bataille. Il soustrait également le nombre de côtés d'hexagone de rivière qui doivent être traversés sans route. La chaîne d'hexagones entre les deux chefs ne peut pas inclure d'hexagones de Montagnes ou de Marais.

3. Le joueur lance un dé. Si le résultat est supérieur au total calculé dans les points 1 et 2, la tentative de Coordination échoue.

4. Si le résultat est inférieur ou égal au total, la Coordination est réussie, la Force choisie est déplacée dans l'hexagone de la bataille et détermine les pertes d'Attrition entraînées par ce mouvement. Les unités ainsi déplacées sont ajoutées à la Force de l'attaquant et/ou du défenseur et doivent participer à la bataille. Les chefs qui commandent lors de la bataille sont déterminés par 5.43.

NOTE DE JEU : La Coordination, phénomène rare dans la guerre antique, se produira tout aussi rarement dans le jeu.

La procédure ci-dessus est résumée dans la Table de Coordination.

EXEMPLE {voir illustration p. 17} : Gisgo [1P-5], chef d'une armée carthaginoise, entre dans un hexagone pour attaquer une armée romaine. À deux hexagones de distance (sans rivière) se trouve une autre armée carthaginoise sous les ordres de Hanno [1P-11], que Gisgo souhaite ajouter à l'attaque. La Valeur de Campagne de Gisgo est '5' ; celle de Hanno est également '5'. $5 + 5 = 10$, divisé par deux égale 5 ; -2 (hexagones) = 3. Le joueur carthaginois obtient un '1' sur le JD, l'armée de Hanno est donc déplacée pour se joindre à celle de Gisgo.

(8.27) Un joueur peut tenter une Coordination avec une Force amie qui se trouve à l'intérieur d'une ville dans le même hexagone en utilisant la procédure ci-dessus. Les effets dus au terrain et à la distance sont ignorés.

(8.3) Résolution du combat

Tout combat autre qu'un siège est résolu sur la Table des Résultats de Bataille (TRB). La table rassemble une liste de

résultats de JD ajustés d'un dé à 10 faces, allant de -13 à +22, soit un total de 36 résultats possibles. Pour résoudre une bataille donnée :

1. Déterminez tous les MJD (8.31).
2. Menez l'Engagement des Éléphants (8.36).
3. Lancez un dé, appliquez les MJD, et notez le résultat.
4. Répartissez les pertes (8.34) et effectuez les éventuels JD de Pertes de Chef (8.6).
5. Appliquez les règles de Poursuite et Massacre, s'il y a lieu (8.38).
6. Effectuez les retraites, si nécessaire (8.37).
7. Appliquez les Statuts Post-Bataille (8.5).

(8.31) Modificateurs au JD de Bataille. Les MJD positifs (+) favorisent l'attaquant ; les MJD négatifs (-) aident le défenseur.

Aptitude tactique des chefs : La comparaison des aptitudes tactiques produit un MJD pouvant aller jusqu'à +/-9. La section 8.32 présente en détail la façon de calculer ce MJD.

Points de Bataille de Chef Subalterne : Les chefs inactifs faisant partie de la Force peuvent utiliser leur Valeur de Bataille de Subalterne comme MJD (avec un maximum de 2 points par joueur). Les chefs qui commandent les Forces s'affrontant dans la bataille ne peuvent pas utiliser leur Valeur de Bataille de Subalterne pour influencer sur le combat ; ils utilisent leur Lettre de Bataille.

Ratio de combat : L'attaquant fait la somme de ses PE et la compare au total de PE dont dispose le défenseur. Cette comparaison est exprimée sous la forme d'un ratio simplifié, arrondi en faveur du défenseur. Les joueurs consultent ensuite la Table de Ratio de Combat pour voir quel MJD leur procure ce ratio. Les ratios sont toujours exprimés du point de vue de l'attaquant ; les ratios en faveur de l'attaquant génèrent donc un MJD positif, tandis que ceux en faveur du défenseur entraînent un MJD négatif. Les PE d'éléphants ne sont pas inclus dans ces calculs.

Supériorité de cavalerie : Déterminez la différence en effectifs de cavalerie en soustrayant les PE de cavalerie du joueur aux plus petits effectifs de ceux du joueur aux plus grands effectifs. Consultez ensuite la Table de Supériorité de Cavalerie et croisez cette différence avec le type de Force et de terrain pour obtenir le MJD de Supériorité de Cavalerie.

Tentative ratée de Refus du Combat ou d'Interception : +2 au JD (comme indiqué en 8.23 et 6.55).

Embuscade : +5 au JD (6.58).

Double Enveloppement : +4 au JD (6.57).

Terrain : Si un attaquant (n'importe lequel, y compris une Force intervenant à la suite d'une Coordination réussie) a traversé une rivière (et n'oubliez pas 6.35) pour entrer directement dans l'hexagone de la bataille (même en ayant emprunté une route), il subit un MJD de -3.

Attaque amphibie : Une Force attaquante qui vient de débarquer dans l'hexagone, ou qui y est entrée en traversant un détroit (6.38), subit un MJD de -3. Si une Force est attaquée dans un hexagone où elle a débarqué, ou dans lequel elle est restée après avoir traversé un détroit, appliquez un MJD de +3 pour l'attaquant (7.27).

Unités d'élite : Le joueur modifie le JD de 1 en sa faveur (+1 en attaque, -1 en défense) pour chaque type d'unité d'élite (comptant au moins 5 PE) au sein de chacun de ses contingents présents. Les MJD dus à des unités de cavalerie d'élite s'appliquent même si la bataille a lieu dans un hexagone de Montagnes ou de Marais.

EXEMPLE : Si un joueur a au moins 5 PE de cavalerie d'élite numide impliqués dans une bataille, il reçoit un MJD de +1/-1. Le nombre de pions n'a pas d'importance ; le MJD est reçu pour chaque combinaison de contingent (numide) et de type (cavalerie) comptant un minimum de 5 PE.

Effets des Statuts Post-Bataille : Consultez la Table des Effets des Statuts Post-Bataille pour déterminer le MJD applicable à la bataille. Si des unités de statuts différents participent à une bataille, utilisez le plus défavorable.

Éléphants : Consultez la Table des Éléphants de Guerre.

Tous les MJD ci-dessus sont cumulatifs ; le MJD final n'a pas de limites supérieure ou inférieure, autres que celles imposées par les limites de la TRB.

(8.32) Aptitude tactique des chefs : Ce MJD, dont l'impact peut potentiellement être le plus important sur la TRB, représente l'effet de la différence relative entre les aptitudes tactiques des deux chefs qui commandent les Forces adverses dans la bataille (5.34). Cette comparaison est essentiellement basée sur les Lettres de Bataille des chefs en question, mais elle prend également en compte les variations possibles de leur savoir-faire tactique, selon l'inspiration du moment. Pour déterminer le MJD d'Aptitude Tactique, les joueurs utilisent la Table d'Aptitude Tactique des Chefs, comme suit :

ÉTAPE 1 : Chaque joueur note la Lettre de Bataille du chef qui commande la Force impliquée dans la bataille (5.41).

ÉTAPE 2 : Il lance ensuite un dé et croise le résultat de ce JD avec la Lettre, sur la Table d'Aptitude Tactique des Chefs, pour obtenir la Valeur Tactique du chef dans cette bataille.

ÉTAPE 3 : Le chef à la Valeur Tactique la plus élevée soustrait à présent de sa Valeur Tactique celle du chef à la valeur inférieure ; le résultat est le MJD en sa faveur.

DÉFENSEURS SANS CHEF : Si des unités doivent se défendre sans chef à leur tête, on considère qu'elles sont commandées pour cette bataille par un chef d'une Valeur Tactique de "0".

Pertes de Combat

(8.33) Les résultats sont exprimés sous forme de pourcentage de PE perdus par l'attaquant (à gauche de la barre oblique) et par le défenseur (à droite de la barre oblique). Un résultat "30/20" signifie par exemple que l'attaquant perd 30% de ses troupes, le défenseur 20%. Le pourcentage de pertes indiqué par la TRB est ajusté comme suit :

- Si le MJD de Ratio de Combat était supérieur à +3, les pertes de l'attaquant sont réduites de 5% pour chaque MJD supérieur à +3. Si le résultat de l'attaquant sur la TRB était "*", il ne subit aucune perte.
- Si le MJD de Ratio de Combat était inférieur à -3, les pertes du défenseur sont réduites de 5% pour chaque MJD inférieur à -3. Si le résultat du défenseur sur la TRB était "*", il ne subit aucune perte.

Une fois ajusté, un pourcentage ne peut jamais être supérieur à 100% ou inférieur à 0%. Une Force de 1 PE est éliminée automatiquement lors d'une bataille dans laquelle l'une ou l'autre des conditions ci-dessus s'applique. Le pourcentage de pertes n'est pas ajusté s'il est la conséquence d'un JD de Résultat Imprévisible (8.4). De plus, c'est le pourcentage non ajusté de la TRB qui est utilisé pour déterminer quel camp bat en retraite (8.37).

EXEMPLE : Une Force de 50 PE attaque une Force de 10 PE et obtient un résultat "10/30" sur la TRB. L'attaquant ne subit aucune perte (grâce au MJD de Ratio de Combat de +5), tandis que le défenseur perd 3 PE (30% de 10) et doit battre en retraite.

(8.34) Le pourcentage de pertes ajusté est appliqué comme suit :

INFANTERIE : Consultez la Table de Pourcentage de Pertes et croisez le pourcentage obtenu sur la TRB avec le total des PE d'infanterie présents pour déterminer le nombre de PE perdus. Ces pertes sont réparties aussi équitablement que possible parmi les différents contingents. Les PE de pertes restants sont répartis comme le joueur affecté le désire, à ceci près qu'ils doivent être prioritairement attribués aux contingents d'élite éventuellement présents.

CAVALERIE : Consultez la Table de Pourcentage de Pertes et croisez le pourcentage obtenu sur la TRB avec le total des PE de cavalerie présents pour déterminer le nombre de PE perdus. Ces pertes sont réparties comme le souhaite le joueur affecté, à ceci près que le contingent comptant le plus grand nombre de PE de cavalerie dans la bataille doit perdre plus de PE que tout autre contingent.

ÉLÉPHANTS : Les éléphants non Engagés (8.36) ne subissent pas de pertes.

NOTE DE JEU : Pour utiliser la Table de Pourcentage de Pertes, croisez le pourcentage de pertes avec le nombre de PE d'infanterie et/ou de cavalerie. Si la taille de la Force est inférieure ou égale à 10, lisez le résultat directement dans la table – 20% de pertes appliqués à une Force de 4 PE entraînent l'élimination de 1 PE. Si le nombre de PE est supérieur à 10, utilisez la colonne du chiffre des dizaines de la taille de la Force, ajoutée à la colonne du chiffre des unités – 20% de pertes appliqués à une Force de 25 PE causent l'élimination de 4 + 1 = 5 PE.

EXEMPLE : Une armée carthaginoise composée de 78 PE d'infanterie (45 libyens, 15 ibères, et 18 gaulois), 18 PE de cavalerie (10 ibères et 8 numides), et 2 PE d'éléphants Engagés subit 20% de pertes. Les pertes s'élèvent à 16 PE d'infanterie, 4 PE de cavalerie... et aucun PE d'éléphants (voir plus bas). Chaque contingent d'infanterie subit une perte de 5 PE, le PE restant étant attribué au choix du joueur carthaginois. Les pertes de cavalerie s'élèvent à 3 PE ibères et 1 PE numide, car étant le plus important, le contingent ibère doit subir plus de pertes que tout autre contingent.

(8.35) Pertes optionnelles de cavalerie : Un joueur peut choisir de troquer des pertes de cavalerie contre des pertes d'infanterie. Chaque PE de cavalerie qu'il choisit de perdre en plus de ceux qu'il est obligé de perdre lui permet de réduire ses pertes d'infanterie de 2 PE. Ainsi, en utilisant l'exemple en 8.34, le joueur pourrait perdre 5 PE de cavalerie au lieu de 4, et réduire ainsi ses pertes d'infanterie de 16 à 14

PE. Ce choix doit être effectué avant la résolution des retraites (8.37).

(8.36) Éléphants : Les éléphants permettent, avec un peu de chance, de contrer l'utilisation de PE ennemis ou d'obtenir un MJD favorable sur la TRB. Il leur arrive aussi d'accomplir exactement le contraire. Avant de lancer le dé qui résoudra la bataille, chaque joueur décide s'il Engage ses éléphants, et combien de PE il va Engager. Pour chaque PE d'éléphants Engagé dans la bataille, le joueur lance un dé et consulte la Table des Éléphants de Guerre, appliquant les résultats au fur à mesure qu'ils se produisent. Ainsi, un joueur avec 10 PE d'éléphants peut choisir d'Engager jusqu'à 10 PE et effectuer dix JD séparés. Il peut cesser d'Engager des éléphants à tout moment ; il n'est pas obligé d'en Engager un nombre particulier, même s'il l'a annoncé. Les PE d'éléphants ne sont jamais inclus dans les totaux de PE utilisés dans la résolution normale de bataille, et les éléphants non Engagés ne sont pas affectés par les pourcentages de pertes. Les PE d'éléphants Engagés sont affectés par les pourcentages de pertes.

Si les deux joueurs ont des PE d'éléphants, ils les Engagent un par un, en alternant leurs JD. L'attaquant Engage le premier. Si un des joueurs met fin à ses Engagements, l'autre a toujours la possibilité de continuer, selon la règle ci-dessus. Une fois tous les JD d'Engagement effectués, les MJD de Ratio de Combat et de Supériorité de Cavalerie sont ajustés pour prendre en compte les pertes éventuellement causées par l'Engagement des éléphants.

TERRAIN : Les éléphants ne peuvent pas être Engagés ou utilisés dans une bataille qui se déroule dans un hexagone de Montagnes ou Marais.

EXEMPLE DE BATAILLE

Hannibal, avec une Lettre de Bataille 'A', attaque une armée romaine en IT-4705 (Plat) sous les ordres du Consul Varro, qui a une Lettre de Bataille 'E'. Le ratio des effectifs, exprimé selon le point de vue des attaquants carthaginois, est de 1-2 (97 PE contre 184 PE). Cependant, les Carthaginois ont 13 PE de cavalerie de plus que les Romains. Les MJD suivants s'appliquent :

Commandement : *Le joueur carthaginois obtient un '3' pour Hannibal, lui donnant une Valeur Tactique de '6'. Le joueur romain obtient un '6' pour Varro, l'équivalent d'une Valeur Tactique de '3'. Le MJD d'Aptitude Tactique est donc +3 (le 6 de Hannibal moins le 3 de Varro).*

Chefs subalternes : *Rome n'a pas de chef avec une Valeur de Bataille de Subalterne, mais Hannibal a Mago et Maharbal, qui fournissent chacun 1 point, pour un MJD de +2 (le maximum).*

Ratio de combat : *Les Carthaginois attaquent à 1-2, ce qui entraîne un MJD de -2.*

Supériorité de cavalerie : *Hannibal a 13 PE de cavalerie de plus que les Romains, ce qui lui donne un MJD de +4, le terrain étant Plat.*

Unités d'élite : *Une des Légions romaines est de niveau Vétéran, occasionnant un MJD de Discipline Romaine de -1. Cependant, la cavalerie numide de Hannibal est une unité d'élite, qui offre un MJD de +1. Les deux MJD s'annulent mutuellement.*

*Un MJD supplémentaire de +5 (dû à une règle spécifique aux Romains figurant dans **Carthage**) s'applique également.*

Le MJD total, exprimé du point de vue de l'attaquant, est de +13 (dans l'ordre, d'après les étapes ci-dessus, $3 + 2 - 2 + 4 + 1 + 5 = +13$.) Le joueur carthaginois obtient un '9', auquel il ajoute 13 pour un résultat modifié de +22. L'armée romaine subit 75% de pertes - 138 PE!!! ; le joueur carthaginois, dont le résultat était un (), obtient '4' sur un JD, et perd donc 4 PE (qui représentent moins de 5% de son total de 97 PE).*

NOTE HISTORIQUE : *L'exemple ci-dessus représente, en termes de jeu, l'écrasante défaite que Hannibal infligea aux Romains à Cannae. Notez combien les effectifs ont eu en eux-mêmes peu d'effets sur l'issue de la bataille, et combien le niveau d'aptitude du commandement des deux camps a eu une forte influence sur le résultat. Il est vrai que le JD a été le meilleur que le Carthaginois eût pu obtenir, mais nous n'avons pas pris en compte la règle de Poursuite et Massacre (8.38).*

(8.37) Retraites : Les retraites ne sont pas toujours obligatoires. Il peut également arriver que les deux joueurs restent dans l'hexagone après un combat.

RETRAITE OBLIGATOIRE : Le joueur qui a subi sur la TRB au moins 10% de pertes de plus que son adversaire (un résultat '20/10' signifie par exemple que l'attaquant a subi 10% de pertes de plus) doit faire battre en retraite toutes ses unités présentes dans l'hexagone, y compris celles qui n'ont pas pris part à la bataille. C'est lui le "vaincu" (8.5). Si le vainqueur a remporté une Victoire Majeure (8.52), le vaincu doit battre en retraite quel que soit le résultat sur la TRB. Les retraites sont effectuées selon la Procédure de Retraite décrite plus bas.

ÉGALITÉ : Si les deux joueurs subissent des pourcentages de pertes égaux, aucun des deux n'est obligé de se replier ; la retraite est volontaire, le défenseur choisissant le premier.

RETRAITE VOLONTAIRE : Le joueur dont les pertes sont supérieures de moins de 10% à celles de son adversaire peut battre en retraite volontairement, en utilisant la Procédure de Retraite décrite ci-dessous.

Traitez un résultat (*) comme inférieur à (<) 5%.

PROCÉDURE DE RETRAITE : Le joueur fait battre sa Force en retraite de 3 hexagones maximum. Celle-ci doit quitter son hexagone de départ, sauf si elle peut se replier à l'intérieur d'une ville amie dans ce même hexagone. Pendant sa retraite, la Force ne peut pas :

- traverser le côté d'hexagone que la Force attaquante a emprunté pour entrer dans l'hexagone de la bataille
- entrer dans un hexagone infranchissable ou traverser un côté d'hexagone infranchissable
- entrer dans un hexagone dans lequel elle est déjà entrée

La Force peut :

- entrer dans un hexagone occupé par l'ennemi, mais elle ne peut alors pas quitter cet hexagone, sauf s'il est également occupé par une Force amie
- entrer dans une ville amie, y compris une ville qui se trouve dans le même hexagone

Une Force battant en retraite est éliminée si, forcée de quitter l'hexagone, elle ne le peut pas à cause de l'hexagone d'entrée de la Force attaquante et/ou d'un terrain infranchissable. Une Force battant en retraite ne peut pas abandonner d'unités en route ou être Interceptée.

Une Force assiégée qui doit battre en retraite reste dans la ville.

Toutes les retraites occasionnent 1 PPA (6.43) pour chaque hexagone parcouru au-delà du premier (2 PPA pour les hexagones de Montagnes/Marais), plus 1 pour chaque côté d'hexagone de rivière traversé hors route (6.47).

(8.38) Poursuite et Massacre : Une Force qui doit battre en Retraite peut subir des pertes supplémentaires, ses troupes se faisant faucher par l'ennemi au beau milieu de leur fuite. La possibilité d'infliger des pertes de ce genre dépend du MJD de Supériorité de Cavalerie (8.31), mais en se basant sur les PE de cavalerie restant après la bataille. Seuls les PE de cavalerie ayant participé à la bataille sont pris en compte. Le MJD de Supériorité de Cavalerie post-bataille du vainqueur devient le Facteur de Poursuite (FP).

- S'il n'y a pas de Supériorité de Cavalerie, il n'y a pas de Poursuite et Massacre.
- Si le vainqueur avait une supériorité en cavalerie, le FP minimal est de '1', même si la bataille a eu lieu dans un hexagone de Montagnes ou de Marais.

EXEMPLE : Après répartition des pertes, dans un hexagone Plat, un vainqueur non romain a 14 PE de cavalerie tandis que le vaincu en a 6. Cette supériorité en cavalerie entraîne un FP de 2.

Le joueur victorieux lance maintenant un dé et multiplie le résultat par le FP. Le résultat obtenu est le pourcentage de pertes supplémentaires que subit l'armée vaincue, arrondi à la valeur inférieure la plus proche sur la Table de Pourcentage de Pertes. Ainsi, un FP de 3 et un JD de 6 produisent une note de boucherie de 15% (18%, arrondis à 15%). Quel que soit le JD, le pourcentage maximal de pertes infligées par un Massacre est limité à 50%. Les pertes sont réparties selon 8.34. Toutes les unités battant en retraite sont affectées.

Un Massacre post-bataille n'influe pas sur les Statuts Post-Bataille (8.54) ; par contre, il peut influencer sur la détermination de la victoire.

NOTE DE JEU : Lors d'une Poursuite, il n'y a pas sur la carte d'autre mouvement concret que la retraite de la Force vaincue.

NOTE DU CONCEPTEUR : Dans les batailles antiques, une bonne partie des pertes (si ce n'est pas la majorité) se produisait après que la bataille était perdue ou remportée, et ces pertes pouvaient être extrêmement lourdes. Perdre une bataille ne signifiait pas simplement avoir atteint un "point de rupture" – qui, en termes de pertes, était souvent très bas. Une défaite impliquait généralement le massacre des vaincus, au cours de leur fuite, par les vainqueurs. Une défaite se traduit généralement un désastre, même si les résultats de la bataille proprement dits ne sont pas catastrophiques.

(8.4) Résultats Imprévisibles

NOTE DU CONCEPTEUR & NOTE HISTORIQUE : Les batailles de l'Antiquité occasionnaient parfois – mais pas souvent – des résultats en décalage complet avec ce qui aurait normalement dû, selon toute probabilité, se produire. Peut-être les dieux étaient-ils en colère, peut-être les prêtres du coin avaient-ils une ligne directe avec les lois des probabilités. Peu importe, la leçon à retenir est : quel que soit ce qu'on amène au combat, il faut agir selon le vieux proverbe sabin : "On ne sait jamais, n'est-ce pas".

Si un JD de Bataille indique un "X" sur la TRB, l'attaquant a obtenu un Résultat Imprévisible. Saisissez votre Valium, sacrifiez un agneau, brûlez de l'encens... et relancez le dé, en modifiant le résultat par le nombre entre parenthèses à côté du "X". Les deux joueurs peuvent également choisir d'ajouter (pour l'attaquant) ou soustraire (pour le défenseur) à ce JD des Points de Ruse dont leur commandant dispose éventuellement pour cette bataille. Ce choix est fait par l'attaquant d'abord, puis par le défenseur. Ce JD modifié (qui n'est jamais modifié en dessous de 0 ou au-dessus de 9) correspond au chiffre entre crochets – par exemple, [4] – qui figure sur la TRB, et qui indique le résultat de cette bataille.

EXEMPLE : Un JD de Résultat Imprévisible modifié de [2] produit un résultat de 20/5.

(8.5) Victoire, défaite et répercussions

(8.51) Le joueur dont la Force n'a pas battu en retraite (8.37) remporte la bataille. Si aucun des joueurs ne bat en retraite, ou si les deux joueurs battent volontairement en retraite, il n'y a pas de vainqueur.

(8.52) Victoire Majeure : Un joueur remporte une Victoire Majeure s'il gagne une bataille contre une Force qui comptait au moins 20 PE avant la bataille et si la Force vaincue a perdu au moins deux fois plus de PE que sa propre Force. Les pertes d'éléphants ne comptent pas mais les pertes dues à la Poursuite et au Massacre sont prises en compte.

(8.54) Statut Post-Bataille (SPB) : Mis à part la portée politique d'une victoire ou d'une défaite, toute bataille importante avait pour résultat d'épuiser une majorité des participants. Il est extrêmement rare de voir une armée – même une armée aussi spectaculairement victorieuse que celle de Hannibal de 218 à 216 av. JC – livrer plus d'une bataille par an. Par conséquent, en plus des pertes dues au combat, les statuts suivants sont appliqués à toutes les unités de combat après une bataille :

Vainqueurs (n'importe quel niveau) :	FATIGUÉS
Vaincus (mais pas Majeurs) :	DÉSORGANISÉS
Vaincus Majeurs :	NEUTRALISÉS
Pas de vainqueur (pertes ≤ 15%) :	FATIGUÉS
Pas de vainqueur (pertes > 15%) :	DÉSORGANISÉS

Si une unité a déjà un SPB, elle conserve ce SPB, sauf si le nouveau résultat est plus défavorable. Ainsi, une unité Désorganisée le reste, sauf si elle subit un résultat Neutralisé.

Les statuts ci-dessus s'appliquent uniquement aux batailles terrestres dans lesquelles un camp comptait initialement au moins 20 PE. Mais ils ne s'appliquent ni aux Forces victorieuses qui n'ont pas perdu de PE, ni aux sièges.

NOTE DE JEU : Au lieu d'utiliser un marqueur [DSRPT], vous pouvez utiliser la face inverse du marqueur d'armée pour indiquer ce statut.

(8.55) Les effets d'un SPB s'appliquent à une Force dès qu'une de ses unités a ce statut. Voir la Table des Effets des Statuts Post-Bataille pour une liste complète de ces effets.

(8.56) Les unités possédant un SPB peuvent être ralliées de deux façons différentes :

- **SEGMENT DE RALLIEMENT** : Lors du Segment de Ralliement de la Phase de Fin de Tour (G/2), toutes les unités avec un SPB améliorent automatiquement leur statut d'un niveau, passant de Neutralisé à Désorganisé, de Désorganisé à Fatigué, ou de Fatigué à pas de SPB.
- **RALLIEMENT DANS LES VILLES** : Les unités avec un SPB qui se trouvent à l'intérieur d'une Grande ou Moyenne ville peuvent améliorer leur statut d'un niveau, comme ci-dessus, si elles sont empilées avec le chef actif et que ce chef reste à l'intérieur de la ville pour la durée de sa Phase d'Opérations.

NOTE DE JEU : Les SPB n'ont pas d'effet sur le Refus du Combat, cette capacité étant plus un reflet de l'aptitude d'un chef. Les SPB n'ont également aucun effet sur les chefs – uniquement sur les unités de combat.

(8.6) Pertes de Chef

Les Pertes de Chef sont généralement les conséquences de batailles, de sièges, etc. Elles peuvent néanmoins également survenir suite à un événement d'Augures (13.0) ou à cause de l'inexorable passage du temps, de la maladie, etc. (8.62). Les chefs tués/blessés – peu importe comment/où/quand cela se produit – peuvent être remplacés.

(8.61) Chaque fois qu'un chef est impliqué dans un combat qui voit son camp perdre au moins 1 PE, le joueur doit vérifier s'il survit. Pour cela, il utilise la Valeur de Mortalité (VM) du chef. Pour les pertes au combat, le joueur détermine le sort de chacun des chefs dans la pile de pions à la conclusion de la bataille, comme suit :

ÉTAPE 1 : Lancez le dé. Pour les chefs du camp "vaincu" (s'il y en a), ajoutez +1 à ce JD.

ÉTAPE 2 : Si le JD modifié est inférieur à la VM, il n'y a pas d'effet. Un JD supérieur ou égal à la VM indique une Perte de Chef. Relancez le dé, sans appliquer de MJD cette fois-ci.

ÉTAPE 3 : Si le second JD est inférieur à la VM, le chef est blessé et ne peut plus effectuer d'autres Phases d'Opérations lors de ce tour. Il peut revenir au tour suivant.

ÉTAPE 4 : Si le second JD est supérieur ou égal à la VM, le chef a été tué.

(8.62) Les chefs tués sont retirés du jeu. Les chefs blessés reviennent en jeu au début du tour suivant et sont placés dans n'importe quel hexagone où se trouve une unité amie. Tout remplaçant introduit pour remplacer le chef blessé est retiré de la carte et est à nouveau disponible pour servir de remplaçant.

(8.63) Remplacement des chefs : Lors d'un tour, il existe trois occasions où un chef tué/blessé peut être remplacé :

A. Lorsqu'un chef est tué/blessé, laissez son MA dans le Pool. Lorsque son MA est tiré par la suite, il peut être utilisé pour faire entrer en jeu un remplaçant, et uniquement pour cela.

B. Des chefs peuvent être introduits comme remplaçants au début du tour suivant.

C. Un CC peut utiliser un Point de Ruse pour introduire un remplaçant, ce qui compte comme une Opération de Recrutement (5.3[G]). Toutes les règles s'appliquant à cette Opération pour lever des troupes (nombre de fois par tour, Continuation, etc.) s'appliquent également dans ce cas.

(8.64) Les chefs peuvent (et non pas doivent) être remplacés, et les remplaçants proviennent des chefs du joueur qui sont disponibles et pas encore en jeu, y compris les chefs de "remplacement". Ces derniers sont des chefs uniquement utilisés – et disponibles – dans le but de prendre la place de chefs tués quand aucun autre chef n'est disponible.

Les chefs qui entrent en jeu comme remplaçants sont placés dans l'hexagone/ville où se trouve, soit la Force avec laquelle le chef précédent se trouvait au moment de son trépas, soit le Commandant en Chef du joueur.

(8.65) Le nombre de MA dont dispose un remplaçant est sévèrement limité s'il entre en jeu à un moment autre que le début d'un tour. S'il entre en jeu au début du tour, avant même qu'une Phase d'Opération a été entreprise, les règles normales s'appliquent. S'il entre en jeu pendant une Phase d'Opérations :

- s'il reste dans le Pool des MA du chef retiré de la carte (sans compter celui qui a permis au nouveau chef d'entrer en jeu ; 8.64), retirez-les tous et remplacez-les par un des MA du nouveau chef.
- s'il ne reste aucun des MA du chef retiré de la carte, aucun nouveau MA n'est placé dans le Pool.

(9.0) VILLES ET SIÈGES

Toutes les villes, quelle que soit leur taille, sont supposées avoir au moins deux ou trois types qui servent de garnison, et il n'est donc pas possible d'y entrer, sauf si elles sont déjà contrôlées par le joueur en mouvement ou si elles lui sont amies (6.37). Les unités à l'intérieur d'une ville ne peuvent pas être attaquées à l'aide des règles de combat normal. Au lieu de cela, les villes peuvent être capturées (et les unités à l'intérieur "expulsées") par une des méthodes suivantes :

- Assaut (9.3)
- Attrition (9.5)
- Traîtrise (9.6)
- Reddition (9.7)

Chacune de ces méthodes, à l'exception de la Reddition, nécessite de mettre le siège devant la ville prise pour cible.

NOTE DU CONCEPTEUR & NOTE HISTORIQUE : La poliorcétique était un art dont la plupart des protagonistes de ce jeu ne connaissaient pas grand-chose. La majeure partie de l'art hellénistique de la guerre de siège, perfectionné par Alexandre le Grand, n'avait curieusement pas, contrairement à l'usage des éléphants, atteint l'Occident. Les défenses – d'énormes murailles qui encerclaient même les plus grandes

villes – devançaient de loin la technologie à disposition des assiégeants. La majorité des sièges consistait simplement à essayer de pousser les habitants à se soumettre par la ruse, la peur, la faim, ou une combinaison des trois. La trahison était la tactique préférée, les assauts en force étant souvent de coûteuses affaires dont l'issue se jouait sur un coup de dé. Les Guerres Puniques furent l'un des tournants dans le développement des techniques de siège de cette ère.

(9.1) Capacité Défensive Intrinsèque des villes (CDI)

(9.11) Taille des villes : Les villes sont soit Grandes (ex., Carthage en CR-3028), Moyennes (ex., Lilybaeum en IT-5526), ou Petites (ex., Ausculum en IT-4608) – voir la légende de la carte pour les différents symboles.

(9.12) CDI : Chaque ville a une Capacité Défensive Intrinsèque (CDI) qui dépend de sa taille. La CDI d'une ville représente la difficulté que des assiégeants auront à la prendre par siège, si la ville est bien défendue par une garnison adéquate. Dans certains scénarios, et à certaines périodes, ces CDI peuvent varier. Par exemple, Agrigentum [IT-5923] – également connue, historiquement, sous le nom d'Acragas – lors des Guerres Puniques. Ces changements sont indiqués dans chaque scénario.

- CDI des Grandes villes = 7
- CDI des villes Moyennes = 3
- CDI des Petites villes = 1

La CDI détermine également le nombre de PE de milice urbaine qui sont placés dans la ville lorsqu'elle se retrouve assiégée (9.21).

NOTE DE JEU: La CDI représente diverses choses, des murailles à la milice urbaine disponible, en passant par le moral.

(9.2) Déroulement d'un siège

Pour capturer une ville, l'attaquant doit entreprendre un siège. Aucune Opération de Siège – Sape, Attrition, Assaut ou Trahison – ne peut être menée si la ville n'est pas assiégée. Il est possible de demander une reddition avant de mettre le siège devant une ville. La Reddition Involontaire (9.72) n'est pas une Opération de Siège.

(9.21) Définition "d'assiégé" : Une ville se retrouve assiégée lorsque le chef actif effectue une Opération de Siège dans l'hexagone de la ville. Afin de pouvoir mettre le siège devant une ville, la Force à l'extérieur de la ville (dans l'hexagone) doit contenir un nombre de PE d'infanterie d'au moins le double de la CDI de la ville. Le joueur actif place un marqueur [*Under Siege*] dans cet hexagone et le chef est automatiquement Fini. Le joueur à présent assiégé place à l'intérieur de la ville un nombre de PE de milice urbaine égal à la CDI de la ville. Toutes les unités amies dans l'hexagone, à l'extérieur de la ville, sont considérées comme étant "assiégeantes". Toute Force amie qui entre dans l'hexagone lors d'une Phase d'Opérations ultérieure et qui y reste est automatiquement ajoutée à la Force assiégeante.

EXEMPLE: Mettre le siège devant une ville avec une CDI de '4' requiert la présence d'au moins 8 PE d'infanterie.

(9.22) Refuser un Siège : Si un joueur a une Force avec un chef à l'intérieur d'une ville qui est sur le point de se retrouver assiégée, ce joueur peut tenter de Refuser le Siège avec ce chef et sa Force plutôt que de risquer les vicissitudes d'un siège. Utilisez la procédure de Refus du Combat décrite en 8.22-8.24 pour résoudre la tentative, à ceci près qu'une garnison peut être laissée dans la ville. Que cette tentative d'évitement soit réussie ou pas, la ville se retrouve assiégée et la milice urbaine est placée selon 9.21.

(9.23) Lever un siège : Le marqueur [*Under Siege*] demeure en place jusqu'à ce qu'une des situations suivantes s'applique :

- Le joueur assiégeant le retire volontairement lors de la Phase d'Opérations du chef assiégeant
- L'assiégeant n'a plus un nombre de PE d'infanterie égal au minimum au double de la CDI de la ville à la fin d'une Opération (de l'un ou l'autre des joueurs) ou après un JD d'Attrition de Siège ou d'Attrition d'Inertie.
- La Force assiégeante ne comprend pas de chef.

(9.24) Siège réussi : La Force assiégeante est victorieuse, et peut entrer dans la ville, quand :

- La ville succombe à un Assaut (9.3).
- Il n'y a pas de PE d'infanterie ou de milice dans la garnison de la ville une fois les effets de l'Attrition déterminés (9.5).
- La ville tombe par Trahison (9.6).
- La ville se Rend (9.7).

Le joueur remportant un siège grâce à un Assaut ou aux effets de l'Attrition obtient une Victoire Majeure si la ville est Moyenne ou Grande (et ce quelle qu'a pu être la taille de sa garnison), ou s'il s'agit d'une Petite ville qui a contenu au moins 40 PE (de tout type, à l'exclusion de milice) à un moment du siège. Un siège réussi par Assaut ou Attrition d'une Petite ville ayant contenu au moins 20 PE à un moment du siège rapporte une victoire (non-Majeure).

(9.25) Villes capturées : L'occupation d'une ville capturée (l'entrée dans cette ville) fait partie de l'Opération qui en a entraîné la capture – Reddition Involontaire, Assaut, ou Trahison. Si la ville est capturée suite aux effets de l'Attrition, le joueur assiégeant peut aussitôt y entrer. Les villes capturées retrouvent immédiatement leur CDI initiale (voir 9.82 pour la CDI des villes mises à sac).

(9.26) Attaques contre les assiégeants : Une Force assiégeante peut être attaquée par la Force assiégée ou une autre Force ennemie dans l'hexagone, via une Opération d'Attaque. La Force assiégeante tout entière doit être attaquée. Si la Force assiégée participe à l'attaque, la Force assiégeante ne peut pas Refuser le Combat. Le joueur assiégé peut tenter une Coordination entre une Force dans l'hexagone et la Force à l'intérieur de la ville, quelle que soit la Force amie qui est à l'initiative de l'attaque.

(9.27) Sorties : Une Sortie est une attaque menée par les défenseurs contre la Force assiégeante pour lui infliger des dégâts et, peut-être, l'amener à y réfléchir à deux fois avant de poursuivre le siège. Une Sortie peut être effectuée de deux façons :

- en tant qu'Opération de Siège menée par un chef à l'intérieur de la ville assiégée. Un chef qui effectue une Sortie est automatiquement Fini.

- en tant que résultat provoqué par une tentative de Sape effectuée par la Force assiégeante (9.4).

Une Sortie n'est pas résolue sur la Table des Résultats de Bataille, mais sur la Table de Sortie. Le seul facteur influant sur une Sortie est la Lettre de Bataille du chef de la Force assiégeante. Le joueur assiégeant effectue un JD sur la Table d'Aptitude Tactique des Chefs (8.32) pour déterminer la colonne utilisée sur la Table de Sortie. Le joueur effectuant la Sortie lance alors un dé et en croise le résultat avec cette colonne pour trouver le nombre de PE d'infanterie perdu par chaque camp. Ces pertes sont réparties au gré des propriétaires respectifs des troupes.

EXEMPLE : Hamilcar [1P-7], avec une Lettre de Bataille 'B', est en train d'assiéger Agrigentum [IT-5923]. Les Romains ont une Légion commandée par un Préteur à l'intérieur de la ville. Une fois activé, le Préteur mène une Opération de Sortie. Le joueur carthaginois effectue un JD sur la Table d'Aptitude Tactique des Chefs et obtient un '5'. La Lettre 'B' de Hamilcar produit un résultat de '6' (notez que la Lettre de Bataille du Préteur n'est pas utilisée). Le joueur romain effectue alors un JD sur la Table de Sortie pour déterminer les pertes. Il obtient un '8' qui, croisé avec le '6' issu de la Table d'Aptitude Tactique des Chefs, donne un résultat de '1/1'. Chaque joueur doit perdre 1 PE d'infanterie. Le Préteur est alors Fini.

(9.28) Engins de siège : Les engins de siège servent à soutenir les Opérations d'Assaut et de Sape. Les engins de siège sont déplacés comme les autres unités de combat, avec les exceptions suivantes :

- Ils ne peuvent ni entrer dans un hexagone de Marais ou de Montagnes ni traverser une rivière, sauf en empruntant une route.
- Les Forces avec des engins de siège ne peuvent pas Refuser le Combat, sauf si elles détruisent leurs engins de siège.
- Les Forces comprenant des engins de siège ne peuvent pas effectuer de Coordination ou d'Interception, sauf si elles laissent leurs engins de siège derrière elles.
- Les engins de siège peuvent être déplacés par Transport Maritime. Toutefois, si plus de 10% d'une Force contenant des engins de siège sont perdus, les engins le sont aussi.

(9.29) Si une Force avec des engins de siège est attaquée et perd la bataille, les engins de siège sont détruits. Si une Force ennemie entre dans un hexagone contenant uniquement des engins de siège, ou Déborde un hexagone contenant des engins de siège, ceux-ci sont capturés et peuvent être utilisés par le joueur ennemi.

(9.3) Assaut

Un Assaut est une tentative pour prendre la ville en un coup de main décisif. Un Assaut est une Opération de Siège, le chef qui l'effectue est donc automatiquement Fini.

NOTE DE JEU : Il s'agit aussi d'une entreprise incertaine, pouvant causer des pertes dangereusement élevées, dont la brièveté sera la seule compensation.

(9.31) Procédure d'Assaut : L'attaquant fait le total de ses PE d'infanterie. Il n'est pas obligé de lancer son Assaut avec la totalité des PE à sa disposition ; il peut n'engager qu'une partie d'entre eux. Les PE d'infanterie Neutralisés ne peuvent

pas participer à un Assaut. Le joueur assiégé utilise sa Capacité Défensive d'Assaut (CDA), égale au nombre de ses PE d'infanterie (la milice urbaine ne compte pas) à l'intérieur de la ville multiplié par la CDI de la ville. Même si la milice urbaine ne contribue pas au calcul de la CDA, elle participe bel et bien à la défense contre l'assaut.

EXEMPLE : Une ville avec une CDI de '3' dont la garnison compte 7 PE d'infanterie et 3 PE de milice urbaine a une CDA de '21'. La milice urbaine est ignorée lors du calcul du CDA.

(9.32) La CDA d'une ville qui ne contient pas de PE d'infanterie est égale au nombre de PE de milice urbaine présents. Ainsi, la CDA d'une ville à la CDI de '3' défendue par ses effectifs initiaux de milice urbaine est égale à '3' en cas d'assaut.

(9.33) JD d'Assaut : L'attaquant compare son total à celui du défenseur pour obtenir un ratio d'Assaut, arrondi à l'inférieur en faveur du défenseur. Il lance ensuite le dé et consulte la Table d'Assaut. Le JD d'Assaut est modifié comme suit :

- +1 pour chaque unité d'engins de siège participant à l'Assaut
- +1 si le chef dirigeant l'Assaut a une meilleure Lettre de Bataille que tous les chefs en défense, ou si aucun chef ne se trouve avec la garnison
- -2 si au moins une des unités montant à l'Assaut est Fatiguée
- -4 si au moins une des unités montant à l'Assaut est Désorganisée (non cumulatif avec le MJD ci-dessus).
- +/- Niveau de Supériorité Navale si la ville assiégée est un port

Si le JD modifié est supérieur ou égal au nombre indiqué sous le ratio d'Assaut, l'Assaut est un succès ; s'il est inférieur l'Assaut est un échec.

NOTE DU CONCEPTEUR : L'effet du commandement sur les Assauts est minimal, car peu de chefs avaient un sens aigu de ce domaine de l'art de la guerre.

(9.34) Résultats de la Table d'Assaut :

- Échec : La ville a résisté à cet Assaut.
- Succès : Les deux camps appliquent leurs pertes (9.36), puis l'attaquant entre dans la ville et fait ce qu'il veut des habitants, dans les limites posées par 9.74. Aucune retraite n'est autorisée.

EXEMPLE : Une armée carthaginoise comptant 17 PE d'infanterie mais pas d'engins de siège, sous les ordres de Hanno [1P-12] (Lettre de Bataille 'C') monte à l'assaut de Megara [IT-6219], défendue par une garnison, sans chef, de 9 PE d'infanterie syracusaine et 1 PE de milice urbaine. Les Syracusains ont une CDA de '9' (9 PE d'infanterie × 1 – Megara est une Petite ville). Le joueur carthaginois décide d'utiliser 14 PE d'infanterie pour l'Assaut. Le ratio d'Assaut est arrondi à l'inférieur à 1.5–1, mais les Carthaginois bénéficient d'un MJD de +1 grâce à Hanno. Le JD du joueur Carthaginois est un '4' qui donne un '5' après modification. C'est moins que le '6' requis, et l'Assaut est donc un échec.

(9.35) En général, lors d'un Assaut, les deux camps subissent des pertes, souvent lourdes (un Assaut est une entreprise très risquée). La Table d'Assaut indique les pertes sous la forme

d'un pourcentage de l'ensemble des PE d'infanterie et de milice urbaine impliqués dans l'Assaut (utilisez la Table de Pourcentage de Pertes pour déterminer le nombre de PE perdus). Les pertes sont réparties selon 8.34, la milice urbaine étant traitée comme un contingent séparé. Les pertes d'Assaut n'ont pas d'influence sur la CDI d'une ville ; seuls la Sape et la Mise à Sac en ont. En cas de succès du JD d'Assaut, l'attaquant entre dans la ville. Il peut soit la Mettre à Sac (9.8), soit disperser les éventuels survivants selon 9.74.

EXEMPLE (suite de l'exemple précédent) : Suite à l'échec de son Assaut, le Carthaginois lance un dé et obtient un '3' qui, divisé par deux et arrondi au supérieur, donne un '2'. Ce résultat multiplié par 10% lui occasionne 20% de pertes ; il doit donc éliminer 3 PE. Le joueur syracusain lance à son tour un dé pour déterminer ses pertes. Il obtient un '5' et doit donc perdre 25% de sa garnison (2 PE). Un des PE perdus peut provenir des PE de milice urbaine.

(9.36) Lorsqu'un Assaut échoue et que le JD de pertes de l'attaquant est un 7, 8, ou 9, une unité d'engins de siège doit être détruite.

(9.37) Les chefs de l'assiégeant impliqués dans l'Assaut, et tous les chefs à l'intérieur de la ville prise d'Assaut, doivent effectuer un JD de Perte de Chef.

(9.4) Sape et Réparations

La Sape est une tentative pour réduire l'efficacité de la CDI d'une ville – ses murailles – jusqu'au point où cette réduction permet aux assiégeants de monter à l'Assaut de la ville avec confiance. L'efficacité de la Sape dépend des niveaux technologiques relatifs et des techniques gouvernant ce genre d'opérations militaires. Les Réparations sont un effort destiné à remédier aux conséquences de la Sape.

(9.41) L'aptitude à mener une Sape/des Réparations efficaces dépend de la Valeur de Capacité de Siège (VCS) du peuple impliqué dans le siège. Elle est indiquée dans chaque scénario. La VCS varie de -3 à +3, et elle sert de MJD à l'assiégeant comme au défenseur (9.43 et 9.44).

(9.42) Un chef actif peut mener une Opération de Sape ou de Réparations à tout moment pendant sa Phase d'Opérations. Ces deux Opérations sont des Opérations de Siège et ne peuvent être effectuées que si la ville est assiégée. L'Opération de Sape ne peut être menée que par un chef assiégeant, tandis que l'Opération de Réparations n'est disponible qu'au chef assiégé. Ces deux Opérations se terminent par un JD de Continuation (5.25). Si un chef assiégeant entreprend une Opération de Sape, il tente de réduire la CDI de la ville. Si une Opération de Réparations est menée par un chef assiégé, elle est destinée à reconstruire une CDI Sapée ; elle ne peut pas être utilisée pour augmenter la CDI d'origine.

(9.43) Pour tenter une Sape, le joueur assiégeant effectue un JD, modifié par sa VCS, et consulte la Table de Sape et de Réparations. Si la Sape est réussie, la CDI de la ville est réduite du nombre indiqué. La CDI d'une ville ne peut pas être réduite en dessous de '1'. Cette réduction est temporaire (9.25). Un résultat de '0' sur un JD de Sape entraîne la possibilité d'une tentative de Sortie (9.27).

Pour chaque unité d'engins de siège que le joueur assiégeant a dans l'hexagone, ajoutez 1 (+1) au JD de Sape.

EXEMPLE : Le Consul L. Manlius Vulso, en train d'assiéger une armée carthaginoise à Syracuse (CDI de '7'), décide de tenter de saper les défenses de la ville en prévision d'un Assaut. La Valeur de Capacité de Siège romaine est de '-3'. Le joueur romain obtient un '7' à son JD, qui est réduit à '4' (CS de '-3'). Le résultat est '0' (aucun effet sur les défenses de la ville) et la garnison assiégée peut immédiatement mener une Sortie. Une fois celle-ci résolue, le joueur romain peut effectuer un JD de Continuation pour Vulso et, en cas de réussite, mener une nouvelle Opération, y compris une autre tentative de Sape.

(9.44) Pour tenter des Réparations, le joueur assiégé effectue un JD, modifié par sa VCS, et consulte la Table de Sape et de Réparations. En cas de réussite, la CDI de la ville est augmentée du nombre indiqué, sans toutefois pouvoir dépasser la CDI d'origine. Les engins de siège n'ont aucun effet sur les Réparations.

NOTE DE JEU : Hé oui, comme l'indique la table, les Réparations sont plus faciles que la Sape. Cette différence peut être surmontée par l'utilisation d'engins de siège et une meilleure Capacité de Siège.

(9.5) Attrition de Siège

(9.51) MA [Siege Attrition] : Il existe trois MA [Siege Attrition]. Ils sont tous placés dans le Pool de MA au début de chaque tour. Lorsqu'un MA [Siege Attrition] est tiré, les joueurs déterminent les effets de l'Attrition sur tous les sièges et toutes les unités impliquées. S'il n'y a pas de siège en cours, le MA est ignoré.

(9.52) Procédure d'Attrition de Siège : Lorsqu'un MA [Siege Attrition] est tiré, les deux joueurs effectuent chacun, pour chaque siège, un JD différent sur la Table des Résultats d'Attrition. Le joueur assiégé utilise la colonne "Siège – Intérieur de la ville", tandis que l'assiégeant utilise la colonne "Siège – Extérieur de la ville". Ils croisent le résultat de leur JD avec la colonne se rapportant au total des PE à l'intérieur de la ville (y compris les PE de milice urbaine) ou de l'hexagone, respectivement. La cavalerie et les éléphants, qui ne sont d'aucune utilité dans un siège, sont comptés lors de la détermination des PE pour l'Attrition. Les PE de cavalerie sont doublés lors du calcul du total des PE (ils ne servent peut-être à rien, mais ils mangent quand même.)

(9.53) Réquisitions : La Force assiégeante peut effectuer des Réquisitions pour réduire son Attrition. Cette décision doit être prise avant qu'aucun des deux JD n'ait été effectué. Les Réquisitions procurent un MJD de -2, mais les trois conditions suivantes doivent toutes s'appliquer :

- La province doit être contrôlée par le joueur assiégeant.
- La ville doit être dans un hexagone Plat ou Accidenté.
- La province ne doit pas être Dévastée.

De plus, chaque fois qu'une armée assiégeante effectue des Réquisitions, le joueur lance le dé pour vérifier la possibilité d'une Dévastation (6.73).

(9.54) Approvisionnements : Si les unités assiégeantes se trouvent à un maximum de 3 hexagones d'une ville :

- que le joueur contrôle, ou qui est incontrôlée mais se trouve dans une province alliée ; et
- qui n'est pas assiégée ; et

- qui n'est pas dans une province Dévastée

... l'assiégeant soustrait trois (-3) de son JD d'Attrition. Cette ligne d'approvisionnement ne peut pas inclure d'hexagone occupé par des unités ennemies ou d'hexagone adjacent à une Force ennemie avec un chef.

Si la ville est un port, le joueur assiégé ajoute/soustrait le Niveau SN du joueur assiégeant pour cette Zone Maritime.

(9.55) Les pertes d'Attrition de Siège s'appliquent en général uniquement aux PE d'infanterie ou de milice urbaine. Toutefois :

- Un joueur peut choisir d'éliminer 2 PE de cavalerie à la place de 1 PE d'infanterie.
- Le joueur assiégeant (et lui seul) peut choisir d'éliminer 1 PE d'éléphants à la place de 1 PE d'infanterie.
- Le joueur assiégé (et lui seul) perd automatiquement 1 PE d'éléphants. Cette perte s'ajoute aux PE éventuellement infligées par le JD d'Attrition.

(9.56) Le propriétaire des troupes peut répartir ses pertes comme il l'entend parmi ses contingents. Si la ville tombe, déterminez le sort des chefs survivants qui s'y trouvent selon 9.74.

Légende de l'illustration (p. 24) :

Inside Syracusa: à l'intérieur de Syracusa

EXEMPLE D'ATTRITION DE SIÈGE : À la tête de son armée consulaire (36 PE d'infanterie et 8 PE de cavalerie), le Consul L. Manlius Vulso est en train d'assiéger Syracusa [IT-6419], une Grande ville (CDI de '7') et un port Majeur. Syracusa est occupée par une armée carthaginoise sous les ordres de Hanno [1P-12], composée de 13 PE d'infanterie et 6 PE de cavalerie. Les effectifs complets de milice urbaine de Syracusa (7 PE) sont disponibles. Les Romains ont un Niveau SN de -2 en Mare Ionium. Aucune Force n'a de Statut Post-Bataille.

Un MA [Siege Attrition] est tiré.

Romains : Vulso ne peut pas effectuer de Réquisitions puisqu'il ne contrôle pas la Sicilia orientale. Les Romains contrôlent Megara [IT-6219], Vulso peut donc tirer des Approvisionnements de cette source (la Sicilia orientale n'est pas Dévastée et aucune Force ennemie ne peut l'empêcher), donnant un MJD de -3 au joueur romain. Celui-ci obtient un '6' à son JD, modifié en '2' (-3 pour les Approvisionnements, -1 pour l'hexagone Plat), et croise ce résultat avec la taille de la Force de Vulso (36 + 16 (les PE de cavalerie sont doublés) = 52), ce qui occasionne une perte de 2 PE. Le joueur romain décide de perdre 2 PE d'infanterie.

Carthaginois : Le joueur carthaginois bénéficie d'un MJD de -2 dû à la Supériorité Navale des Romains (ou plutôt à son absence) en Mare Ionium. Il obtient un '7' à son JD, modifié en '5' et croise ce résultat avec la taille de la Force de Hanno (13 + 7 + 12 (les PE de cavalerie sont doublés) = 32), ce qui occasionne une perte de 5 PE. Le joueur carthaginois décide d'éliminer ses 6 PE de cavalerie pour couvrir 3 des 5 PE de pertes, puis élimine 2 PE de la milice urbaine.

(9.6) Traîtrise

(9.61) Une ville occupée par l'ennemi peut être prise par Traîtrise (un *nom de jeu* englobant la corruption, les intrigues politiques internes, les agents infiltrés, la peur, et tout un tas d'autres bonnes raisons). Les villes inoccupées ne peuvent pas être prises par Traîtrise (9.72). La Traîtrise est une Opération de Siège qui nécessite que la ville cible soit assiégée et qui requiert l'utilisation de Points de Ruse. À la conclusion de cette Opération, le chef est automatiquement Fini (peut-être même à jamais, comme nous allons le voir plus bas).

(9.62) La vulnérabilité d'une ville à la Traîtrise dépend de sa CDI, des chefs des défenseurs, et de la ruse du chef s'abaissant à un acte aussi fourbe et ignoble.

PROCÉDURE : Pour effectuer la tentative, le joueur décide du nombre de Points de Ruse qu'il souhaite utiliser pour influencer le JD et lance un dé. Il compare alors le résultat obtenu à la valeur indiquée, sur la Table de Traîtrise, à la croisée de la Valeur de Campagne du chef qui effectue la tentative et de la CDI initiale de la ville (ignorez toute Sape).

RÉSULTATS :

- **TRAÎTRISE RÉUSSIE :** Si le JD est supérieur à la valeur indiquée sur la table, la ville tombe par Traîtrise. Le chef et un nombre quelconque des unités assiégeantes peuvent y entrer. Le chef est automatiquement Fini. Les défenseurs ? Eh bien, c'est au joueur de décider de leur sort. Il peut Mettre la ville à Sac et les massacrer (9.8) ou simplement les placer ailleurs (comme pour une Reddition Involontaire).
- **TRAÎTRISE MANQUÉE :** Si le JD est inférieur à la valeur indiquée sur la table, la tentative de Traîtrise a échoué, le chef est Fini et le siège se poursuit.
- **TRAQUENARD :** Si le JD est égal à la valeur indiquée sur la table, non seulement la Traîtrise a échoué, mais l'affaire se révèle n'avoir été qu'un astucieux stratagème de la part des habitants pour attirer le chef dans une position où il pourrait être assassiné ! Lancez le dé. Si le résultat est supérieur à la Valeur de Campagne du chef (oui, sa Valeur de Campagne) il a été assassiné.

MODIFICATEURS À LA TABLE DE TRAÎTRISE :

- Le joueur tentant la Traîtrise ajoute 1 (+1) au JD pour chaque Point de Ruse qu'il a décidé de dépenser.
- Le défenseur soustrait 1 (-1) au JD pour chaque Point de Ruse dont disposent tous les chefs dans la ville. Ces points ne sont pas dépensés mais doivent être disponibles.

EXEMPLE : Une Force à l'intérieur d'une ville de CDI '3' compte trois chefs, qui disposent d'un total de 2 Points de Ruse disponibles. Le chef assiégeant a une Valeur de Campagne de '6', et il dépense 1 Point de Ruse. Le joueur tentant la Traîtrise a besoin d'un JD d'au moins '8' pour réussir.

(9.7) Reddition

(9.71) Reddition volontaire : Un joueur assiégé peut toujours se rendre, plutôt que subir une Sape, l'Attrition ou un Assaut. La reddition peut être effectuée à n'importe quel moment. Le joueur assiégeant entre tout simplement dans la ville. Les deux joueurs doivent être d'accord sur le devenir

des défenseurs de la ville (9.74). S'ils ne parviennent pas à se mettre d'accord, une reddition volontaire est impossible.

(9.72) Reddition involontaire : Les villes peuvent se rendre suite à une démonstration de force, sans même qu'un siège n'ait lieu. Le chef actif peut mener une Opération de Reddition Involontaire contre une ville dans un hexagone où la Force du chef compte un nombre de PE d'infanterie égal à au moins 10 fois la CDA de la ville (9.31). Si la ville n'a pas de garnison d'infanterie, utilisez sa CDI à la place. Si cette condition est remplie, le joueur actif lance le dé et consulte la Table de Reddition Involontaire en utilisant la ligne correspondant à la CDI initiale de la ville. Si la ville se rend, le joueur actif peut (il n'est pas obligé, mais voyez 11.31) y faire entrer sa Force. L'Opération de Reddition Involontaire se termine par un JD de Continuation, avec un MJD dépendant de l'issue de la tentative. Si la reddition a réussi, ajoutez 2 (+2) au JD ; si elle a échoué, soustrayez 2 (-2).

EXEMPLE #1 : Venusia [IT-4707] est une Petite ville avec une garnison de 1 PE. Hannibal se trouve dans l'hexagone avec une Force de 10 PE d'infanterie (10 fois la CDA). Le joueur carthaginois peut mener une Opération de Reddition Involontaire, et il a besoin d'un '2' ou plus pour réussir.

EXEMPLE #2 : Capua [IT-4412], une Grande ville à la CDI de '7' et à la garnison de 3 PE, a une CDA de '21'. Pour remplir les conditions de reddition involontaire, une Force ennemie doit compter au moins 210 PE d'infanterie, et doit obtenir '8' ou plus à son JD pour voir Capua se rendre.

NOTE DU CONCEPTEUR : Le fait qu'une Continuation soit moins facile après une reddition réussie qu'après une ratée n'est pas une erreur. Cela représente les pillages et saccages auxquels se livrent les forces victorieuses déchaînées, dont la reprise en main nécessite quelques efforts.

(9.73) Une seule tentative de Reddition Involontaire peut être faite par ville et par Phase d'Opérations. Une Reddition Involontaire ne peut pas être tentée contre une ville déjà assiégée.

(9.74) Les villes qui se rendent (volontairement ou involontairement) ne peuvent pas être Mises à Sac (9.8) ; aucun PE n'est donc éliminé. Les PE du défenseur sont placés dans n'importe quelle ville (mutuellement consentie en cas de Reddition Volontaire, sinon au choix du joueur actif), mais l'hexagone doit être accessible par mouvement terrestre. Les unités ne peuvent pas être dispersées dans plus de trois villes. S'il n'y a pas de ville répondant aux conditions, le propriétaire des unités les place dans une seule et même ville d'une province Nationale. Le vainqueur fait ce qu'il veut des chefs (il peut les mettre à rançon, les tuer, les placer dans un hexagone jouable), en respectant les conditions mutuellement convenues dans le cas d'une Reddition volontaire. Les PE de milice urbaine sont éliminés.

(9.8) Mise à Sac des villes

(9.81) Les villes capturées par Attrition de Siège, Assaut ou Traîtrise peuvent être Mises à Sac.

(9.82) Au moment d'entrer dans une ville capturée, le joueur doit immédiatement déclarer s'il la Met à Sac ou non. Si une ville est Mise à Sac, placez dans son hexagone un marqueur [*Sacked*], qui réduit sa taille d'un niveau (Grande à Moyenne, Moyenne à Petite, Petite à Inexistante).

(9.83) Lorsqu'une ville est Mise à Sac, tous les défenseurs restants sont éliminés. Lorsqu'elle n'est pas Mise à Sac, les éventuels défenseurs survivants sont redéployés par le vainqueur selon 9.74.

(9.84) Le Sac d'une ville réduit sa taille et supprime une partie de ses défenseurs, mais c'est une arme à double tranchant :

- La nouvelle de la destruction de la ville peut influencer sur les relations avec les alliés (et alliés potentiels) proches (12.3).
- L'armée qui Met à Sac peut s'abandonner au Pillage (9.85).

(9.85) Pillage : Lorsqu'une ville est Mise à Sac, un Pillage peut se produire. Le joueur lance le dé et compare le résultat à la Valeur de Campagne du chef actif. Si le résultat est inférieur ou égal à sa Valeur de Campagne, le chef a réussi à maintenir ses hommes dans les limites acceptées à l'époque. S'il est supérieur à sa Valeur de Campagne, ses hommes se sont déchaînés et sa Force est à présent Fatiguée (8.55). Si elle était déjà Fatiguée, la Force est maintenant Désorganisée. Si la ville tombe à un moment autre que pendant une Phase d'Opérations, le joueur qui Met à Sac utilise pour ce JD son chef de plus haut rang ; si tous les chefs sont de même rang, il désigne le chef de son choix.

(9.86) Chaque tour, lors du Segment de Reconstruction (A/1), toute ville marquée d'un pion [*Sacked*] dans une province qui n'est pas Dévastée peut être reconstruite, simplement en enlevant le marqueur [*Sacked*]. Les villes dans les provinces Dévastées ne peuvent pas être reconstruites.

(9.9) Garnisons

(9.91) Les garnisons sont les PE qui se trouvent à l'intérieur d'une ville pour la défendre. Les garnisons n'ont en général pas de chef, mais être privé de chef ne fait pas partie de la définition du terme. Les garnisons servent à améliorer les capacités défensives des villes.

(9.92) Un joueur ne peut placer que des PE d'infanterie en garnison dans une ville. Des PE de cavalerie et d'éléphants peuvent rester à l'intérieur d'une ville, mais ils ne sont jamais inclus dans l'effectif de la garnison lors de la détermination de la capacité défensive d'une ville. Ces unités ont cependant une influence sur l'Attrition.

(9.93) Un joueur peut laisser des PE en garnison chaque fois qu'il entre à l'intérieur d'une ville. (N'oubliez pas, entrer dans une ville pendant une Opération de Mouvement entraîne une Halte.) Il se sépare simplement du nombre de PE qu'il souhaite laisser à l'intérieur de cette ville puis poursuit son chemin (s'il le peut). Il n'est pas nécessaire qu'un chef reste avec les PE en garnison dans une ville.

(9.94) Milice urbaine : À l'instant où une ville se retrouve assiégée (9.21), le joueur contrôlant la ville ajoute à la garnison un nombre de PE de milice urbaine égal à la CDI de cette ville. La milice urbaine est traitée comme un contingent distinct et ses PE peuvent être utilisés pour s'acquitter de pertes de PE d'infanterie dues à n'importe quelle cause (Attrition, Assaut, Sortie) ; toutefois, ils ne peuvent pas être utilisés dans une Attaque, et ils ne sont pas pris en considération lors du calcul de la CDA (9.31-9.32). Une fois le siège terminé (selon 9.23 ou 9.24), tout PE de milice urbaine restant est retiré de la carte jusqu'à la prochaine fois où une ville se retrouve assiégée.

(10.0) RESSOURCES EN HOMMES

Diverses sources permettent de lever des troupes, et diverses méthodes permettent de le faire, selon celui qui recrute. La levée de nouveaux soldats, ou le renforcement de ceux qui servent déjà, est une Opération (5.3[G]). Toutefois, contrairement aux autres Opérations, un chef ne peut effectuer une Opération de Recrutement qu'une seule fois par Phase d'Opérations. Si ce chef souhaite entreprendre une seconde Opération de Recrutement, il doit attendre (a) le tirage d'un autre de ses MA, ou (b) le prochain tour, si (a) n'est pas possible.

Des règles de Ressources en hommes détaillées se trouvent dans le livret de règles spécifique à chaque jeu.

(11.0) CONTRÔLE

Les joueurs cherchent à contrôler des provinces afin de remporter la victoire et/ou de lever des troupes. Les instructions de chaque scénario énumèrent les provinces en jeu. Il est impossible d'entrer dans une province qui n'est pas en jeu, ou de l'utiliser à une quelconque fin. Il existe deux types de contrôle provincial dans le jeu : le Contrôle Militaire et le Contrôle Diplomatique. Le Contrôle Militaire prend toujours le pas sur le Contrôle Diplomatique et le supplante. Le contrôle d'une province ne donne pas à un joueur le contrôle des villes qui s'y trouvent, mais le contrôle des villes d'une province peut conduire au Contrôle Militaire de cette province.

(11.1) Contrôle Militaire

(11.11) Le Contrôle Militaire d'une province s'obtient via le contrôle de ses villes, généralement en les occupant avec des garnisons. Un joueur prend militairement le contrôle d'une province lorsqu'il contrôle, selon 11.31, chaque Grande et Moyenne ville de cette province, et contrôle, selon 11.32, au moins une Petite ville (s'il y en a dans cette province). Si une province n'a pas de Grandes ou Moyennes villes, un joueur en prend le contrôle lorsqu'il contrôle au moins les deux tiers (2/3) de toutes les villes de cette province. Ce nombre est arrondi à l'entier inférieur, mais jamais au dessous de la moitié (2/3 de 5 feraient donc 3).

NOTE DE JEU : Rappelez-vous que la taille d'une ville Mise à Sac est réduite d'un niveau par rapport à sa taille normale, et qu'une ville Mise à Sac peut être reconstruite, influant ainsi sur les formules de contrôle.

(11.12) À moins que le contraire ne soit spécifié, un joueur contrôle toutes les villes dans sa province Nationale au début d'un scénario, et il a donc le Contrôle Militaire de sa province Nationale. Les instructions des scénarios peuvent indiquer que des provinces supplémentaires sont considérées comme "Nationales" pour l'application de cette règle. Les villes d'une province Nationale sont contrôlées par le joueur de cette nationalité à moins qu'un adversaire ne remplisse les conditions spécifiées en 11.31 ou 11.32 ; elles ne sont jamais incontrôlées (11.34).

(11.2) Contrôle Diplomatique

(11.21) Le Contrôle Diplomatique d'une province est obtenu en établissant une Alliance (12.2-12.3) avec la nation contrôlant cette province. Un joueur conserve le Contrôle Diplomatique d'une province aussi longtemps que la nation qui y est établie demeure alliée à ce joueur.

(11.22) Le fait qu'une province soit sous le Contrôle Diplomatique d'un joueur via une Alliance (12.2) ne signifie pas qu'elle est sous le Contrôle Militaire de ce joueur, ou que ce joueur contrôle les villes qui s'y trouvent. De même, un joueur qui a le Contrôle Militaire d'une province n'en a pas forcément le Contrôle Diplomatique.

(11.3) Contrôle des villes

Le contrôle des villes détermine souvent le contrôle des provinces, comme indiqué plus haut. Toutes les villes des provinces Nationales commencent un scénario sous le contrôle du joueur de leur nation respective.

(11.31) **Grandes villes et villes Moyennes :** Pour contrôler ces villes, un joueur doit les occuper avec au moins un PE d'infanterie. Les Grandes et Moyennes villes des provinces Nationales n'ont pas besoin d'être occupées par une garnison de PE pour en maintenir le contrôle.

(11.32) **Petites villes :** Pour contrôler ces villes, un joueur doit simplement être le dernier à y avoir eu une unité de combat de n'importe quel type.

NOTE DE JEU : Utilisez les marqueurs de contrôle adéquats pour indiquer le contrôle des villes lorsqu'il diffère de la situation du début du scénario.

(11.33) Les joueurs peuvent transférer le contrôle d'une ville dans le cadre de conditions de Reddition ou d'un accord survenu à n'importe quel moment d'un scénario. Ces transferts peuvent avoir lieu sans restriction, à ceci près que, si le transfert de contrôle d'une ville est effectué, les unités de combat à l'intérieur et appartenant au joueur abandonnant le contrôle doivent être placées à l'extérieur de la ville, dans le même hexagone. Si la ville transférée est Moyenne ou Grande, le nouveau propriétaire doit y placer au moins 1 des PE d'infanterie qu'il a en jeu pour en prendre le contrôle, sinon elle devient incontrôlée. Là encore, tout ce dont les joueurs conviennent mutuellement est faisable. Un joueur peut à tout moment renoncer volontairement au contrôle d'une ville contrôlée dans laquelle il n'a pas de garnison.

(11.34) **Villes incontrôlées :** Un joueur peut librement entrer dans une ville qu'il contrôle, mais jamais dans une ville contrôlée par un adversaire. Un joueur ne peut pas entrer dans une ville incontrôlée, sauf s'il a le Contrôle Militaire ou Diplomatique de la province dans laquelle se trouve cette ville (mais n'oubliez pas 11.12). Un joueur peut prendre le contrôle d'une ville amie incontrôlée simplement en y entrant (via 11.32) ou en y laissant une garnison (via 11.31).

(12.0) DIPLOMATIE

Parfois, gagner les cœurs et les esprits était tout aussi important que cavalier à travers les campagnes en ravageant l'industrie locale. Si aucun des joueurs n'a le Contrôle

Militaire d'une province, le joueur qui en a le Contrôle Diplomatique (c'est-à-dire, une Alliance active avec elle) la contrôle pour les besoins des règles de Ressources en hommes et de Victoire.

(12.1) Provinces Nationales et provinces jouables

(12.11) Chaque joueur a (généralement) au moins une province Nationale, province qui ne peut jamais passer sous le Contrôle Diplomatique d'un joueur adverse. Toutes les autres provinces sont susceptibles d'être contrôlées diplomatiquement. Les provinces Nationales sont énumérées dans les instructions de chaque scénario.

(12.12) Certaines provinces indépendantes peuvent débiter un scénario avec des unités de combat déployées. Ces unités ne peuvent pas être déplacées tant que la province n'est pas passée sous le contrôle d'un des joueurs.

(12.13) La plupart des provinces ne contiennent pas de troupes, mais sont capables d'en fournir lorsque le joueur qui les contrôle puise dans leurs ressources, selon les règles de Ressources en hommes.

(12.2) Alliances

(12.21) Au début d'un scénario, toutes les provinces pouvant être diplomatiquement contrôlées sont soit alliées, soit indépendantes. Les provinces alliées sont sous le Contrôle Diplomatique du joueur auquel elles sont alliées. Une province peut être militairement contrôlée par un des joueurs, indépendamment de son statut diplomatique.

(12.22) **Compteur de Niveaux d'Alliance** : Les relations diplomatiques entre les provinces et les principaux protagonistes sont suivies sur le Compteur de Niveaux d'Alliance. Il s'agit d'une série de cases, allant de 0 à 4 pour chaque camp, qui reflète le niveau des relations entre cette province et un joueur donné. Un Niveau d'Alliance de '4' indique qu'une province est alliée à ce joueur, et par conséquent, sous son Contrôle Diplomatique.

EXEMPLE : La Campania est alliée à Rome. Le marqueur diplomatique [Campania] est donc placé dans la case '4' en faveur de Rome sur la portion "Alliés romains" du Compteur de Niveaux d'Alliance. D'un autre côté, l'Etruria commence la partie comme province indépendante, mais avec un Niveau de 3 en faveur de Rome. Le marqueur diplomatique [Etruria] est donc placé dans la case '3' de la portion "Indépendants" du compteur.

(12.23) Les marqueurs de Contrôle Diplomatique des provinces sous Contrôle Diplomatique au début d'un scénario sont placés dans la case '4' du compteur appartenant au joueur qui en a le contrôle.

(12.24) Une fois qu'un joueur a contracté une Alliance avec une province – Niveau d'Alliance de 4 en sa faveur –, il en conserve le Contrôle Diplomatique tant que le joueur adverse n'a pas obtenu un Niveau de 4 en sa faveur !

EXEMPLE (utilisant l'exemple de la Campania, ci-dessus) : Pour qu'un adversaire puisse changer ce statut diplomatique, il lui faut déplacer le Niveau d'Alliance de 8 cases, de 'Romains 4' à 'Non Romains 4'. Le marqueur est alors placé

sur le compteur "Alliés non romains", dans la case '4' en faveur du joueur non romain. Et n'oubliez pas, le Contrôle Militaire domine toujours, quelle que soit la situation sur le Compteur de Niveaux d'Alliance.

NOTE DE JEU : À quoi bon le Contrôle Diplomatique, dans ce cas ? Eh bien, il s'agit tout d'abord d'une façon relativement peu coûteuse pour un joueur d'exercer sa domination. Mais surtout, le Contrôle Diplomatique d'une province vous permet d'en garder le contrôle tant que vous empêchez l'ennemi d'en prendre le Contrôle Militaire.

(12.25) Le Contrôle Militaire n'a aucun effet sur les Niveaux d'Alliance, et donc sur le statut du Contrôle Diplomatique d'une province.

(12.3) Niveaux d'Alliance et ambassadeurs

(12.31) Le Niveau d'Alliance d'une province peut être changé – en faveur du joueur qui effectue le changement – comme suit :

1 case en faveur du joueur qui remporte une Victoire Majeure dans une province adjacente. Des provinces séparées par la mer ne sont pas adjacentes.

2 cases en faveur du joueur qui remporte une Victoire Majeure dans cette province.

3 cases en faveur du joueur qui conclut avec succès, par Attrition ou Assaut (mais pas par Reddition ou Traîtrise), le siège d'une Grande ou Moyenne ville dans cette province.

4 cases en faveur du joueur adverse si un joueur Dévaste cette province.

?? cases

- pour l'utilisation d'ambassadeurs, voir ci-dessous.
- selon les événements d'Augures.

L'ajustement dû aux Victoires Majeures n'est pas cumulatif avec l'ajustement dû aux sièges. L'ajustement des Niveaux d'Alliance est effectué à la conclusion de l'Opération ou de la Phase durant laquelle les conditions ci-dessus sont remplies.

(12.32) Pendant sa Phase d'Opérations, un CC peut effectuer une Opération de Diplomatie afin d'influer sur les Niveaux d'Alliance. Pour ce faire, il dépêche des ambassadeurs dans la province ou le pays avec lequel il souhaite améliorer les relations. Dépêcher un ambassadeur coûte 1 Point de Ruse à un CC. Seul un CC peut entreprendre cette Opération.

(12.33) Les ambassadeurs sont tirés aléatoirement dans les Pools des joueurs, dont la composition est décrite dans les instructions des scénarios.

(12.34) Un ambassadeur est affecté à la nation visée avant d'être choisi. Il est ensuite sélectionné puis, pour déterminer l'effet de ses talents diplomatiques et de ses aptitudes oratoires, le résultat d'un JD est croisé avec sa Valeur de Diplomatie sur la Table d'Ambassadeur pour voir quel effet il a produit (s'il en a produit). Les effets sont exprimés en nombre de cases ajustées (12.31). Si un résultat "D" est obtenu, relancez le dé et consultez les instructions de Désastre Diplomatique.

(12.35) Un ambassadeur ne peut pas être utilisé plus d'une fois par tour.

(13.0) AUGURES

(ou “LE POULET DU CONSUL A L’AIR SUCCULENT”)

Au début de chaque tour, placez le marqueur [*Augury*] dans le Pool de MA. Lorsqu’il est tiré, les joueurs se reportent à la Table d’Augures du scénario en cours et lancent deux fois le dé, le premier résultat étant le chiffre des dizaines et le second celui des unités (ainsi un résultat de ‘5’ et ‘0’ équivaut à 50). Le nombre correspond à un événement aléatoire. Suivez simplement les instructions de cet événement, qui se passent en général d’explication.

Les Augures ne figurent pas dans tous les scénarios ; les plus courts ont tendance à omettre cette source de chaos.

NOTE DU CONCEPTEUR : C’est ce système d’événements aléatoires qui nous permet d’inclure dans le jeu tout un tas de gâteries destinées à chambouler les plans les mieux conçus. Au cas où vous ne le sauriez pas, les Romains consultaient souvent les augures pour déterminer à l’avance le cours des événements. Le devin du coin ouvrait un poulet vivant et lisait dans ses entrailles. Les cartes de tarot, c’est plus propre, mais on ne peut pas en faire un bouillon après.

(14.0) GAGNER LA PARTIE

Les scénarios, traitant de sujets variés, sont accompagnés de conditions de victoire spécifiques à chacun.

Index des règles de *The Ancient World*

Lorsqu'il y a plusieurs références, les caractères gras indiquent la principale section de règles pour ce terme.

- Activation des chefs**, 5.2 ; Continuation, **5.25**, 6.21, 6.45, 6.55, 8.2, 8.21, 8.24, 9.42, 9.72 ; Fini, 5.24, 5.25, 6.23, 6.55, 9.21, 9.27, 9.61, 9.62 ; Halte, 5.24, 6.21, 6.22, 6.23, 6.45, 6.52, 6.55, 6.63, 7.21, 7.27, 9.72, 9.93 ; passer, 5.26
- Ambassadeur**, **12.31-12.35** ; Table d'Ambassadeur, 12.34
- Aptitude tactique des chefs**, 8.31, **8.32**, **9.27**
- Assaut**, 7.12, 9.24, 9.28, **9.3**, 12.31 ; pertes, 9.35 ; procédure, 9.31, 9.33, 9.35 ; ratio d'Assaut, 9.33 ; Table d'Assaut, 9.33, 9.34, 9.35
- Assiégé**, 6.37, 8.22, 9.12, **9.21**, 9.23, 9.22, 9.72, 9.94
- Attaque amphibie**, 7.27
- Attrition d'Inertie**, **6.46**, 9.23
- Attrition de Mouvement**, 6.21, 6.23, 6.34, 6.35, **6.4**, 6.42, 6.55, 6.63, 7.27, 8.2, 8.21 ; ajustement des Points d'Attrition dû aux villes, 6.44 ; Compteur de Points d'Attrition, 6.41 ; Débordements, 6.43 ; Forces importantes, 6.43 ; PE ajustés, 6.42 ; Points d'Attrition, **6.41**, 6.43, 6.44, 6.48
- Attrition de Siège**, 9.23, 9.24, **9.5**, 12.31 ; Approvisionnements, 9.54 ; pertes, 9.55, 9.56 ; procédure, 9.52 ; table d'Attrition de Siège, 9.52
- Augures**, 8.6, 12.31, **13.0** ; MA 4.2
- Bataille**, voir **Résolution du combat**
- Capacité Défensive d'Assaut (CDA)**, 9.31, 9.32, 9.72, 9.94
- Capacité Défensive Intrinsèque (CDI)**, 6.44, 6.46, 9.1, 9.12, 9.21, 9.23, 9.25, 9.31, 9.32, 9.35, 9.42, 9.44, 9.62, 9.72, 9.94
- Caractéristiques des chefs** ; Bataille de Subalterne, 5.11, 5.23, 5.42, 5.44, 8.31 ; Campagne, 5.11, 6.5, 6.54, 6.55, 8.23, 8.26, 9.62, 9.85 ; Diplomatie, 5.11, 5.12, 12.34 ; Initiative, **4.0**, 5.11 ; Lettre de Bataille, 5.11, 5.43, 6.58, 9.27, 9.33 ; Mortalité, 5.11, 8.61 ; Ruse, voir **Ruse**
- Cavalerie**, 7.34, 6.47, 6.42, 6.35, 8.12, 8.34, 8.35, 9.55, 9.92
- Chefs**, 5.0 ; chefs multiples, 5.4 ; Commandant en Chef, **5.12**, 5.41, 5.43, 8.63, 8.64, 12.32 ; rang, 5.43, 9.85 ; restrictions de commandement, 5.45, 6.51
- Chefs subalternes**, **5.13**
- Combat terrestre**, 8.0
- Contingent**, 8.12, 8.31, 8.34, 9.35, 9.94
- Contrôle**, 11.0 ; voir aussi **Ville**, **Province**
- Coordination**, 6.5, 8.2, **8.25**, 9.26, 9.28 ; procédure, 8.26
- Débordement**, 6.22, 6.43, **6.6**, 6.61, 8.22, 9.29
- Détroits**, **6.38**, 7.25, 7.3
- Dévastation**, 6.7 ; conditions requises, 6.72 ; effets, 6.74, 9.54, 9.86, 12.31 ; procédure, 6.73 ; Réquisitions, 6.76, 9.53, 9.54 ; rétablissement, 6.75 ; Valeur de Dévastation, 6.73, 6.75
- Diplomatie**, 6.7, **12.0** ; alliance, 11.21, 11.22, **12.2**, 12.24, 12.25 ; Compteur de Niveaux d'Alliance, 12.22, 12.25 ; nation, 11.21 ; Niveau d'Alliance, 12.3
- Éléphants**, 7.34, 6.47, 6.35, 8.12, 8.3, 8.31, 8.34, 8.36, 8.52, 9.55, 9.92
- Empilement**, 6.81 ; Forces adverses, 6.82
- Engagement des éléphants**, 8.36
- Engins de siège**, 8.12, **9.28**, **9.29**, 9.33, 9.36, 9.45
- Force**, 5.12, 5.45, 6.11, 6.35, 6.37, 6.4, 6.45, 6.5, 6.55, 6.61, 7.21, 8.21, 9.26, 9.54, 9.72 ; composition, 6.24 ; Force assiégeante, 6.46, 9.21, 9.23, 9.26, 9.27 ; Force assiégée, 8.22, 9.21, 9.23, 9.26, 9.27 ; inactive, 6.52 ; indépendante, 12.12
- Garnisons**, 9.9, 11.11 ; composition, 9.92 ; définition, 9.91
- Infanterie**, 6.47, 6.35, 8.12, 8.34, 8.35, 9.31, 9.35, 9.55, 9.72, 9.92, 9.94
- Interception**, 5.45, 6.34, 6.35, **6.5**, 6.51, 6.53, 8.21, 8.22, 8.37, 9.28 ; automatique, 6.52 ; Double Enveloppement, **6.57**, 8.31 ; Embuscade, **6.58**, 8.31 ; Interceptor une Interception, 6.56 ; interceptions manquées, **6.55**, Même Hexagone, 6.52 ; procédure, **6.54**, **6.55** ; Rayon d'Interception, 6.52 ; 8.31
- MA**, 4.1 ; Attrition de Siège, 4.2, 9.51, 9.52 ; Augures, 4.2 ; initiative, 4.0 ; Pool, 8.63, 8.65
- Milice urbaine**, 9.12, 9.21, 9.22, 9.24, 9.31, 9.32, 9.35, 9.43, 9.94
- Mouvement**, 6.0 ; Attrition, voir **Attrition de Mouvement** ; chefs et mouvement, 6.1 ; chefs seuls, 6.12 ; mouvement illimité, 6.2 ; laisser des unités, 6.24, **6.25**, 8.37, 9.93, 11.34 ; ramasser des unités, 6.24, **6.25** ; unités de combat, 6.11, 6.13, 6.21
- Opérations**, 5.2 ; Attaque, 5.3[D], 5.12, 5.43, 8.21, 9.26 ; Diplomatie, 5.3[H], 5.12, **12.32** ; Recrutement, 5.3[G], 5.12, 8.63 ; Mouvement Allié, 5.3[C], 5.12, 6.13, 6.5 ; Mouvement de Chef, 5.3[A], 6.22, 6.32 ; Mouvement de Force, 5.3[B], 5.12, 6.22, 6.5 ; Reddition Involontaire, 5.3[F], **9.72**, 9.73 ; Regroupement, 5.3[I], **7.28** ; Siège, 5.3[E], 5.12, 9.21, 9.27, 9.3, 9.4, 9.5
- Opérations des chefs**, voir **Opérations**
- Pertes de Chef**, 7.28, 8.3, **8.6**, 9.37 ; blessé, 8.61-8.63 ; remplacement, 8.63-8.64 ; tué, 8.61-8.64
- Pillage**, 9.84, **9.85**
- Points de Pertes d'Attrition**, 6.43, 8.23, 8.37 ; effets de l'Attrition, 6.47
- Port**, 7.21 ; embarquement/débarquement, 7.25 ; Tableau de Transport Maritime, 7.25 ; taille, 7.22
- Pourcentage de pertes**, 8.33, 8.38, 9.35
- Poursuite et Massacre**, 8.33, **8.38**, 8.52 ; Facteur de Poursuite, 8.38
- PPA**, voir **Points de Pertes d'Attrition**

Province, 6.41, 6.34 ; alliée (amie), 6.41, 9.54, 11.11 ; Contrôle Diplomatique, 11.2, **11.21**, 11.22, 12.11, 12.22, 12.23, 12.24 ; Contrôle Militaire, 11.1, **11.11**, 11.22, 12.25 ; Dévastée, 6.41, 6.74 ; indépendante, 12.12 ; Nationale, 11.12, 12.11 ; Table d'Informations Provinciales (TIP), 6.36 ; Valeur d'Attrition, 6.41, 6.46, 6.75

Rang, 5.12, 5.13

Ratio de combat, 8.31, 8.36

Reddition, 9.24, **9.7** ; Involontaire, 9.72, 9.73 ; redistribution des garnisons, 9.74 ; Table de Reddition Involontaire, 9.72 ; Volontaire, 9.71

Refus du Combat, 5.43, 6.5, 8.2, **8.22**, **8.23**, 8.31, 9.22, 9.26, 9.28 ; poursuite, 8.24

Réparations, **9.4**, 9.42 ; procédure, 9.44 ; Table de Sape et de Réparations, 9.44

Réquisitions, 6.71, 6.76, 9.53

Résolution du Combat, 6.55, **8.3** ; défenseurs sans chef, 8.32 ; pertes optionnelles de cavalerie, 8.35 ; répartition des pertes, 8.33-8.35, 8.38 ; Table des Résultats de Bataille (TRB), 8.33

Ressources en hommes, 5.3, **10.0**, 12.13

Résultats Imprévisibles, 5.44, **8.4**, 8.33

Retraites, 8.37, **8.38** ; obligatoire, 8.37 ; procédure, 8.37 ; volontaire, 8.37

Rivières, 6.34, **6.35**, 6.41, 6.54, 6.58, 8.23, 8.26, 8.37, 9.28 ; contrôle, 6.35, 6.52

Routes, 6.33 ; effets, **6.34**, 6.41, 8.26, 8.31, 8.37, 9.28

Ruse, 5.11, 5.12, 5.44, **5.5**, 8.23, 8.4, 8.63, 9.61, 9.62, 12.32

Sac, 9.35, 9.62, 9.74, **9.8** ; conditions requises, 9.81 ; effets diplomatiques, 9.84 ; pertes, 9.83 ; procédure, 9.82

Sape, 9.27, 9.28, **9.4**, 9.42, 9.52, 9.72 ; procédure, 9.43, 9.45 ; Table de Sape et de Réparations, 9.43

Séquence Pré-Combat, 8.2 ; voir **Refus du Combat**, **Coordination**

Siège, 9.0 ; déroulement, 9.2 ; Lever le siège, 9.23 ; Refuser un siège, 9.22 ; réussi, 9.24, 9.25, 9.56 ; voir aussi **Assiégé**

Sortie, 9.27, 9.43

SPB, voir **Statut Post-Bataille**

Statut Post-Bataille, 6.43, 6.46, 8.31, 8.38, **8.54**, 8.55, 8.56 ; Désorganisé, 6.43, 6.46, 6.51, **8.54**, 9.33, 9.85 ; Fatigué, 6.54, **8.54**, 9.33, 9.85 ; Neutralisé, 6.43, 6.46, 6.51, 7.28, 8.21, **8.54**, 9.31 ; ralliement, **8.56**

Supériorité de cavalerie, 8.31, 8.36, 8.28

Supériorité Navale, 7.1 ; construction, 7.14, 7.16 ; effets, 7.13 ; marqueurs de SN, 7.12 ; Niveau de Supériorité, 7.11-7.17 ; redistribution, 7.14-7.16 ; Zones Maritimes, 7.11

Terrain, 6.3 ; Accidenté, **6.31**, 6.58, 8.23, 9.53 ; détroits, voir **Détroits** ; Infranchissable, **6.32**, 8.23, 8.37 ; Marais, **6.31**, 6.34, 6.41, 6.54, 6.58, 6.74, 8.23, 8.26, 8.36, 8.37, 8.38, 9.28 ; Montagnes, **6.31**, 6.34, 6.41, 6.43, 6.46, 6.54, 6.58, 6.74, 8.23, 8.26, 8.36, 8.37, 8.38, 9.28 ; Plat, **6.31**, 8.23, 9.53 ; rivières, voir **Rivières** ; routes, voir **Routes**

Traîtrise, 9.24, **9.6** ; conditions requises, 9.61 ; procédure, 9.62 ; Table de Traîtrise, 9.62 ; traquenard 9.62

Transport Maritime, 6.32, 7.12, 7.13, 7.17, 7.2, 9.28 ; Attaques amphibies, 7.27, 8.31 ; Dispersion, 7.22, 7.26, 7.28 ; Dispersion automatique, 7.29 ; Halte, 7.26 ; marqueurs, 7.23 ; ports, 7.22 ; procédure, 7.21, 7.23, 7.24 ; Table de Transport Maritime, 7.21, 7.26

Traversée des détroits, 7.25, **7.3** ; opposition, 7.31 ; pertes, 7.34, 9.55 ; procédure, 7.32, 7.33

Unités d'élite, 8.13, 8.31

Unités de combat, voir **Cavalerie**, **Éléphants**, **Engins de siège**, **Infanterie**

Unités spéciales, 8.14

Valeur de Capacité de Siège, **9.41**, 9.43, 9.44

VCS, voir **Valeur de Capacité de Siège**

Victoire (combat), 6.55 ; pas de vainqueur (égalité), 8.54 ; vaincu, 8.37, 8.54, 9.29 ; vainqueur, 8.51, 8.54 ; Victoire Majeure, 8.37, **8.52**, 9.24, 12.31

Victoire (scénario), 14.0

Ville ; assiégée/non assiégée, 8.23, 9.21, 9.54 ; capture, 9.25 ; CDI, 6.44, 6.46 ; contrôle, 9.54, 11.11, 11.12, **11.3**, 11.31, 11.32 ; entrée, 6.22, **6.37**, 6.44, 8.23, 8.37, 9.35, 11.34 ; Fiche de villes, 6.37, 9.92 ; Forces, 6.24 ; incontrôlée, 6.37, 11.34 ; inexistante, 6.36 ; intérieur/ extérieur, **6.37**, 6.46, 6.52, 6.58, 7.22, 8.21, 8.22, 8.27, 9.22 ; marqueurs de contrôle, 6.37, 9.92 ; reconstruction, 9.86 ; taille, 6.36, 8.56, 9.1, 9.12, 9.24, 9.82, 11.11, 11.31, 11.32, 12.31 ; transfert, 11.33